PAGE CENSUREE SUR ORDRE DE COMMODORE FRANCE

PREMIER JOURNAL FRANCAIS DEDIE A L'ORDINATEUR A[redacted]

A-news

TOUT POUR A[redacted]






Search Character Paragraph Document

COMDEX...

E REPORTAGE DE CUPERTINO

NOUVEAU CHIPSET...

AMIGA 2500 UX ET 2500 AT
PROWRITE 2, MONITEUR A2080
SICOB, PASSAGERS, EXPLORA
TOUT CA ET MEME LES
GOUROUS POUR LE MEME PRIX

Titres créés avec Zuma Fonts et Prowrite 2 sur écran A2080

M 4584 - 3 - 15,00 F



3794584015006 00030

AMIGA + MIDI
CA
MARCHE !

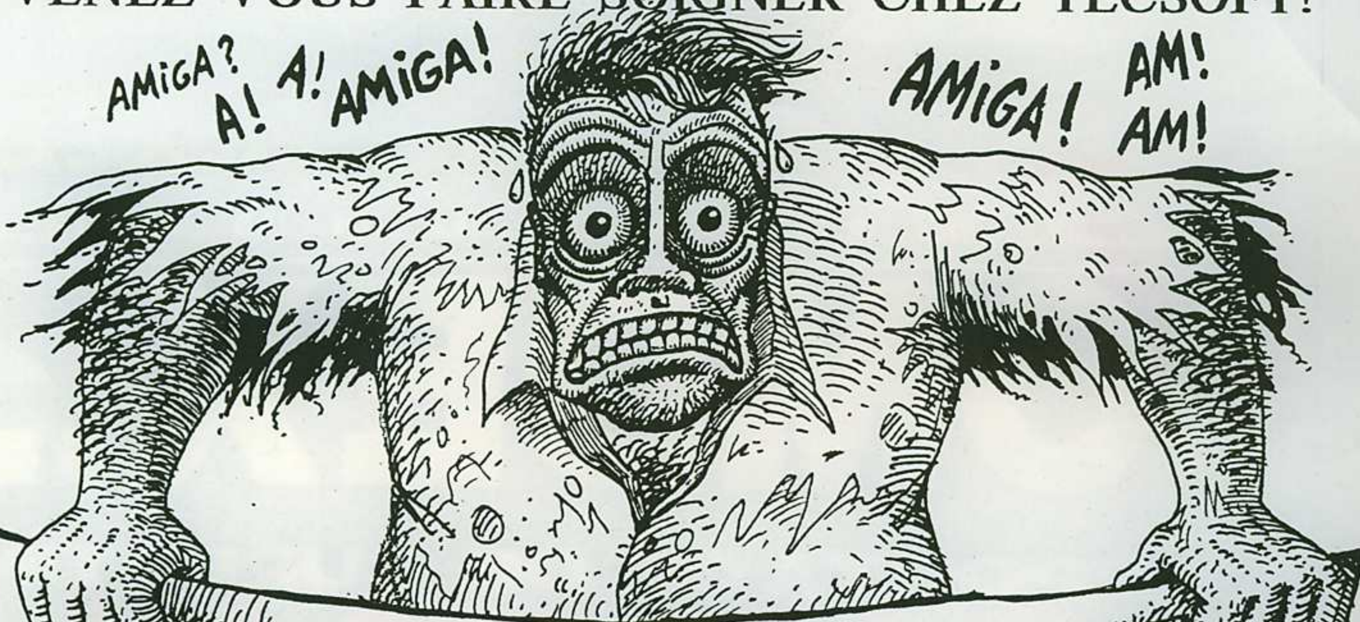
VIRUS
HORLOGE -
MEFIANCE !

Juin 1988 No.3

PAGE CENSUREE SUR ORDRE DE COMMODORE FRANCE

MORDU D'AMIGA ?

VENEZ VOUS FAIRE SOIGNER CHEZ TECSOFT!



OU PAR CORRESPONDANCE

LECTEUR 5.25" externe, avec affichage digital des pistes, connecteur pour un autre lecteur, 40 ou 80 pistes, compatible MS DOS et livré avec émulateur soft MS DOS... **2350 F**

LECTEUR 3.5" externe, avec affichage digital des pistes, connecteur pour un autre lecteur, mécanique NEC... **1650 F**

EXTENSION 2 Mo externe pour Amiga 500 et 1000 avec interrupteur... NOUS CONSULTER

SUB-SYSTEM: Un boitier d'extension de 3 cm d'épaisseur qui se pose sous votre 500 et qui comporte: 2 **connecteurs** de cartes (extension mémoire, carte calcul, etc...); **1 logement** pour un lecteur 3.5" supplémentaire ou un disque dur; **1 alimentation** qui supporte le tout.... **2490 F**

DIGITALISEUR SONORE mono... **790 F**

DIGITALISEUR SONORE stéréo... **1090 F**

DISQUES DURS externes pour Amiga 500 et 1000

20 Mo...	5990 FHT
40 Mo...	7990 FHT
72 Mo...	11990 FHT

La carte 68020+68881 cadencée à 25 MHz

1 million de sinus en 20 secondes, soit 80 fois plus vite qu'un Amiga standard, 40 fois plus vite qu'un AT, une fois et demi plus vite qu'un MAC2

Pour 500,1000 et 2000:

68020+68881 à 12 MHz...	7950 FHT
68020+68881 à 25 MHz...	15490 FHT

POUR TOUT PRODUITS SPECIFIQUES, CARTES RESEAUX, ANTI-FLICKER, DISQUES DURS TRES HAUTE CAPACITE, CARTE MEMOIRE DE 4 A 32 Mo, STAGE, FORMATION, ETC... CONSULTEZ-NOUS

TECSOFT

18 RUE DU PONT DES MORTS
57 000 METZ 87.32.16.43

ZE KIKO. REMEMBER: THE BEST IS WILD COPPER. POUR MALOLLY D'AMOUR.



A-news TOUT POUR AMIGA

EDITO

Grâce à vous, chers lecteurs et chers annonceurs, nous avons le plaisir d'augmenter le nombre de pages ainsi que le tirage de ce numéro trois. Si notre décollage continue sur sa trajectoire vertigineuse nous aurons devant nous l'image hallucinante de la quadrichromie sur pages intérieures... Mais revenons sur terre, aux choses concrètes..

Les coincés du C seront heureux de voir surgir **Le Coin C des Tres Ombres**. Ceux-ci ne sont pas des débutants (nous avons vu le logiciel très impressionant qu'ils ont créé et qui sera bientôt disponible dans le commerce), mais leur tâche chez nous est peut-être encore plus difficile que la programmation. Comment satisfaire, en si peu de place, des lecteurs à tous les niveaux de C? En tout cas ils vont essayer, et nous les remercions.

L'une des Ombres, Frédéric, nous a introduit à un personnage qui s'appelle **Ramon,** qui connaît l'Amiga de fond en comble et qui a beaucoup assisté les Ombres dans leur travail. Ramon s'est porté volontaire pour enjoliver les parties les moins gaies d'A-News, l'édito par exemple. C'est à voir. S'il reste toujours sage comme ça on va peut-être tolérer sa présence..



Nous n'avons pas acheté une carte 68020 au Sicob, mais qu'importe! Nous y avons rencontré **Frank Vroegop**, qui était parmi les premiers à faire de la musique sur Amiga quand les autres se ruaient sur l'ST. Rira bien qui rira le dernier. La bonne nouvelle pour vous et nous c'est que Frank ouvre dans ce numéro une rubrique de MAA (musique assistée par devinez-quoi).

Détail technique pour ceux qui nous envoient des articles : nous les préférons en fichiers *ASCII, Word-Perfect, Prowrite ou Textcraft*. Toutes les disquettes seront retournées.

Autre détail, pour ceux qui ne trouvent pas A-News dans leur kiosque : signalez-le au kiosquier, qui se fera un plaisir de placer une commande chez le distributeur (NMPP). Sinon, il y a un bulletin d'abonnement sur la page 42 (avec nos premieres petites annonces).

Ce numéro d'A-News a été mis en page, comme d'habitude, sur Amiga 1000 et Amiga 500 avec l'aide de Professional Page, Deluxe Paint II, Prowrite 2, Digiview, et l'imprimante Laserwriter d'Apple.

SOMMAIRE

A-News est édité et publié par THE NEWS, association loi 1901 à but non-lucratif, à 24500 Eymet. Tél 53-23-76-16



NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Commodore fait des prix sur l'**A2000** pour les organismes d'enseignement public et privé et les centres de formation professionnels. Un A2000 E (avec moniteur couleur 1084, carte passerelle XT, MS DOS 3.2, lecteur 5,25" et lecteur 3,5") est vendu 12 990 FTTC. Un A2000 E/P (avec en plus le traitement de texte Prowrite, le tableur Maxiplan, le logiciel de gestion de fichiers Superbase et maintenance sur site pendant un an) coûte 15 980 FTTC. Cette offre termine fin octobre. Les enseignants sont éligibles à condition qu'ils s'engagent à ne pas revendre l'appareil avant six mois.

* * *

Commodore propose aussi un "**Pack Extension**" pour possesseurs d'A500. Il comporte un lecteur externe 3,5" A1010 (prix normal 2090F) et extension mémoire A501 (prix normal 1095F) pour 2490FTTC, une réduction de presque 700F. Autrement dit, le lecteur externe Commodore (qui est équipé d'un "thru", ou prise pour raccordement en chaîne d'un troisième lecteur) se rapproche du prix des lecteurs externes non-Commodore disponibles depuis quelques mois (qui ne sont pas toujours équipés de "thru").

* * *

Un groupe d'utilisateurs en **Suisse** a créé un **club** qui pourrait servir d'exemple à d'autres...

Ayant mis en commun de l'argent (4000F par membre et par an) ils ont acheté un AMIGA 2000 deuxième génération, une carte AT et une extension 8 méga. Le prochain achat sera une imprimante laser Postcript.

La difficulté du début fut de trouver un local gratuit à disposition. Une fois celui-ci découvert, le reste fût facile. Ils ne voulaient pas un club comme les autres, le but étant de mettre en commun le matériel, et de pouvoir l'utiliser sans contrainte de dates, d'heures et de planning. Le local est situé dans une maison de la commune et le concierge donne la clef aux membres quand ils la demandent. Le matériel est libre d'emploi, et seuls quelques programmes onéreux sont achetés par le club. Une rencontre est organisée une fois par semaine pour pouvoir s'entraider dans des cas bien précis. La grande majorité des membres utilisent leur AMIGA d'une manière professionelle ou s'en servent pour leur hobby. Le nombre de membres sera volontairement limité à 50, ceci pour ne pas encombrer l'accès au local. Il y a actuellement 30 adhérents et le système fonctionne très bien. En résumé, une expérience qui réussit et qui vous donnera peut-être envie d'en faire autant. Nous ne publions pas l'adresse ici car le club désire rester fermé et privé. Mais pour les lecteurs qui désirent des informations, écrire au journal qui transmettra.

* * *

Un lecteur allemand du journal américain "**Amazing Computing**" décrit un **virus qui s'attaque aux A500 et A2000** équipés d'une horloge interne à pile. Le virus se montre plusieurs semaines après l'infection de la machine, en provoquant une ré-initialisation (reset). Plusieurs jours plus tard il y a une autre ré-initialisation, et finalement l'Amiga se retrouve dans une boucle fermée de ré-initialisation.

Le virus se trouve dans le RAM horloge permanent, et le seul moyen de s'en débarasser définitivement sur A2000 modèle allemand est de déconnecter jumper J36 sur la carte mère...

Dernière minute: un lecteur a appelé A-News en décrivant les mêmes symptômes. Son A500 souffrait de "reset" constants, est les techniciens ne trouvaient aucun problème technique. Ils avaient quand même découverts que la machine se comportait "normalement" quand l'extension mémoire (avec son horloge) était enlevée. Le "virus de l'horloge" est donc arrivé en France.

Nous publierons le mois prochain un remède assez simple - un court programme qui vide la mémoire horloge.

* * *

Carolo Club Info de 27 Bld Jacques Betrand, 6000 Charleroi, Belgique, propose une disquette domaine public "**VirusBuster**" qui détecte et enlève les virus "Byte Bandit" et "SCA". Prix 20F français, tout compris.

* * *

Version 2 de l'**Emulateur 64**, vendu $39 aux Etats-Unis, incorpore des drivers Amiga pour imprimantes compatibles C64 et une option "freeze" pour transférer logiciels protégés C64 sur des disquettes Amiga. Autres améliorations dans Emulator 2 : lire disquettes 1581 sur lecteurs 3,5 pouce Amiga; lire disquettes 1541/1571 sur lecteurs 5,25 pouce Amiga; reconnaître tous 68010 et certains 68020; livré avec Basic 4.0 et moniteur langage machine "invisible"; plus grande compatibilité avec logiciels protégés; nouveau logiciel de transfert. Les possesseurs de la première version peuvent avoir la version 2 pour $10.

Cumana annonce un lecteur externe pour A500 avec alimentation incorporée. Ce drive peut fournir le courant nécessaire pour deux autres unités, qui peuvent se brancher en "chaîne". On peut donc avoir jusqu'à trois lecteurs externes sur un Amiga 500 sans se soucier de la santé du bloc alimentation propre à l'ordinateur. Cette solution est surtout intéressante pour ceux qui voudraient installer une carte RAM supplémentaire à l'intérieur de l'A500.

Le Cumana CAS354 est vendu environ 1 500 F

* * *

GFA Basic pour Amiga? Quelle bonne idée. La commercialisation en France de ce Basic renommé du monde Atari est prévue pour l'été.

* * *

Motorola annonce un microprocesseur nommé **88000** (et non 78000 comme attendu) à architecture RISC, d'une puissance de 15 mips (millions d'instructions par seconde) et jusqu'à 50 mips en configuration quadri-processeur.

Le futur 68040 de Motorola à architecture classique atteindra "seulement" 15 mips dans deux ans.

* * *

Un **transputer** pour l'Amiga? Pourquoi pas. Heureusement pour tout le monde, la firme anglaise Perihelion n'a pas vendu à Jack Tramiel son système d'exploitation pour transputer, Helios. Tramiel s'en sert sous licence pour son ordinateur Abaq, mais Perihelion retient les droits et Commodore s'y intéresse. Il y a toute chance que Helios sera aux transputers ce que MS-DOS était pour la famille de processeurs 8/16-bits Intel. Helios est multitâches, multi-processeurs, ce qui n'est pas étonnant vu la participation en Perihelion de Dr Tim King, un des concepteurs d'Amigados. Au Cebit de Hanovre Commodore présentait une carte transputer 10 Mips pour A2000. Mais la véritable avancée serait une carte transputer, avec simulation Amiga, IBM, MacIntosh et Atari, à installer dans un A2000..n'est-ce pas?



NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Eidersoft annonce **ProSound** pour l'Amiga, basé sur ProSound ST mais avec beaucoup d'améliorations. Le produit incorpore un echantillonneur stéreo qui s'attache sur l'Amiga, et le logiciel de contrôle. Il permet l'utilisation simultanée de quatre pistes, et chaque piste peut être bouclée pour produire des sons de fond en continue, comme une "machine à tambour". Parmi les autres fonctions disponibles noter "compression, fadein/out" et contrôle total de l'amplitude. Prix environ 800F.

* * *

Argonaut Software de Londres a créé un format pour disquettes 3,5 pouces qui permet à l'Amiga et à l'Atari ST de lire la même disquette. Le **ADLS** (Argonaut Disc Loader System) augmente la capacité de la disquette de 360k à 450k pour les lecteurs Atari simple face, et à 900k pour Amiga et ST double-face. Le logiciel détecte quelle machine l'utilise, et est même capable de "décider" si des circuits tels des blitters sont disponibles. Le premier programme qui utilise ADLS sera Starglider II, mais Argonaut va proposer plus tard le système à d'autres éditeurs de logiciels.

* * *

Les **256k dramchips** deviennent plus chers - et plus rares! Il y a deux mois le prix aux Etats-Unis se situait entre 3 et 4 dollars le chip. Il y a un mois le prix avait tout simplement doublé et tournait autour de 7 dollars la pièce. Le 15 mai un distributeur américain parlait de 16 dollars - et une attente de deux semaines avant d'avoir la marchandise! La pénurie est due à une production insuffisante pour faire face à la demande mondiale. La situation ne changera probablement pas avant cinq ou six mois.

* * *

VU AU SICOB....

En théorie il existe un moyen d'accélérer la vitesse de votre Amiga 2000 par quatre fois, avec la carte **A2620** que **Commodore** montre à toutes les expositions. Conçue autour du processeur 68020 à 14 MHz, elle comporte en standard un co-processeur arithmétique 68881 à 14 MHz, ou en option un 68882 à 14, 20 ou 25 MHz. Aussi en option : un circuit Memory Management Unit (MMU) pour la gestion de la mémoire virtuelle. La carte est munie de 2 ou 4 méga de mémoire. Elle s'installe dans le connecteur co-processeur de la 2000.

Mais Commodore n'a pas encore dévoilé le prix de ce bijou, ni la date de sa disponibilité réelle.

La carte accélératrice **Amiga Turbo** présentée par **Tecsoft** est disponible en France, au prix de 15 490FHT dans sa version 14 MHz (68020 et 68881). Pour créer une image Sculpt 3D de la demo "Kanakas" (les billes d'acier qui s'entrechoquent), il fallait 63 heures à un Amiga standard. Avec l'Amiga Turbo l'image est calculée en 2H10, un facteur d'accélération de 30.

Une autre version, avec le 68020 cadencé à 7 MHz et le 68881 à 12 MHz, est vendue 7950FHT. Tous les Amiga acceptent la carte Turbo : elle se place dans le support du 68000 sans soudure.

* * *

Imaco présentait **Visual Aurals**, une petite boîte de plexiglas qui se branche sur un port manette de l'Amiga. A partir de n'importe quel signal audio elle transforme et anime des images couleur. C'est le gadget parfait pour des discothèques équipées d'un grand écran.

Visual Aurals comprend un séquencer midi 2 500 notes, et un convertisseur qui accepte une entrée phono stéréo ou utilise le micro incorporé. Elle mesure plusieurs paramètres du son, à partir dequels elle détermine les fonctions à mettre en oeuvre : déformations, cyclage des couleurs, scrolling, superposition, etc. L'utilisateur peut, s'il le désire, appliquer une centaine de fonctions graphiques standard à 84 types de formes géometriques différentes, sur des images IFF ou vidéo. Il y a cinq modes principaux de fondu-enchaîné et une multitude de sous-modes. La version française de la documentation sera bientôt disponible. Prix 2490F.

* * *

AGEPI, une société créée en 1984 par un groupe de cadres issus d'entreprises multinationales, présentait **Comptagepi**, la première comptabilité professionnelle française sur Amiga. Ce logiciel est la partie comptable de Agepilote, un système disponible sur IBM.

Comptagepi s'adresse aux entreprises n'ayant pas de compétences comptables mais désireuses de tenir leurs comptes, de pouvoir relancer leurs clients, de connaître la position de leurs comptes en banques, de suivre leur budget.

Les générateurs d'écritures passent automatiquement les écritures comptables pour toutes les opérations courantes (factures, avoirs, paiements, remises et rabais, etc.).

La gestion de TVA est assurée par le système ainsi que le suivi des comptes de tiers, avec aides au lettrage des comptes et fournisseurs, et relances automatiques. La gestion des porte-feuilles d'effets est assurée, et l'établissement d'arrêtés comptables : gestion automatique des périodes d'arrêtés, éditions à la demande, pour des périodes quelconques, des états comptables (journaux, grand livre, balances).

Comptagepi fonctionne sur tout Amiga doté de 1 méga de mémoire et un disque dur ou deux lecteurs de disquettes. Avec plus de 1 méga de mémoire les enchaînements des modules sont sensiblement plus rapides. Pour l'intégration avec les modules Agepilote, un Amiga 2000XT est nécessaire, ainsi que les utilitaires de transfert de fichiers d'Amigados vers MS-DOS.

(A propos, j'ai appris au Sicob que des routines de transfert de fichiers, accents compris, ont été dévéloppées en collaboration avec Commodore-France.)

La version de base de Comptagepi (saisie courante et comptabilité générale) est vendue 2400FHT. Le prix des fonctions avancées est 1500FHT. La maintenance coûte 600FHT par an, le support téléphonique 850FHT par an.

* * *

Un **genlock** et un **filtre electronique** pour digitaliseur, tous les deux "made in France", étaient présentés par **Satellite et Television S.A.**, de ZA Le Hameau du Pin, 14 Le Beny-Bocage.

Le GST 30 genlock reconnait automatiquement le standard vidéo PAL ou SECAM. Les composantes (RVB) du signal d'entrée sont disponibles sur la sortie prise peritélévision. Il y a asservissement par PLL de l'horloge à 28 MHz et des impulsions de synchronisation horizontale et verticale. Incrustation, par la voie "O détecté" en mode direct ou en mode inverse, se fait sur les voies rouge, verte et bleue. Prix: 3500TTC.

Le filtre electronique DG88 est egalement capable de décodage PAL-SECAM, et il y a réglage du niveau des gris et de l'intensité couleur. Le prix sera probablement en-dessous de 2500F.

ProWrite MR 2.0.1 - © 1988 New Horizons Software

PROWRITE 2 - la maturité

New Horizons Software *avait, avec la première version de son traitement de texte* ***ProWrite****, fait preuve de beaucoup de talent. Ce produit permettait de marier textes et graphiques sur un même document avec une facilité déconcertante. De plus toutes les polices de caractères de l'Amiga étaient disponibles. Très bien tout ça mais il y avait tout de même des défauts par ci par là. La taille mémoire requise pour stocker un texte était prohibitive par exemple. Des petites bugs se promenaient dans les extensions mémoires et en ramenaient par moment le gourou (au dessus de 1M5 tout de même...). Et le plus gênant était l'impression des documents parfois hasardeuse. Tout ceci faisait que l'on attendait la version 2 de Prowrite avec impatience.*

Et bien cette version est enfin arrivée et semble tenir ses promesses.

Le programme est livré sur deux disquettes. La première, appelée *System* contient le WorkBench et ses outils, les polices de caractères, les drivers d'imprimantes et la version 1.3 de *Preferences*. Les drivers d'imprimantes ne fonctionnent qu'avec Prowrite mais présentent une rapidité d'impression impressionante (- mauvais jeu de mots). A titre d'exemple, l'impression graphique se fait à la même vitesse que la sortie texte sur mon imprimante Gémini. La nouvelle version de Preferences permet un paramétrage ultra complet de l'impression graphique. Vous pouvez ainsi choisir une option *anti-aliasing* qui atténuera les effets d'escaliers rencontrés dans ce mode d'impression. Les possesseurs d'imprimantes laser ou haute densité, plus de 150 dpi, pourront remplacer les habituelles trames figurant les différences de couleur par un système employé dans les journaux par exemple. Les différents niveaux de gris seront obtenus par une impression de points de tailles et de densités différentes.

Drivers Xenophobes

Attention toutefois! Ces drivers se révèlent beaucoup plus xénophobes que ceux que vous utilisez actuellement. Trois imprimantes dites compatibles Epson et qui ont été essayées avec chacun des deux drivers Epson fournis ont refusé toute sortie graphique. En fait, elles ont bien imprimé quelque chose, mais on passera ça sous silence. Les têtes d'impression en frissonnent encore... Un essai préalable à l'achat serait préférable. Sinon ne désespérez pas, Prowrite II supporte les anciens drivers et si le gain de vitesse est moindre il est néanmoins bien réel. De plus les lignes blanches qui venaient égayer les impressions graphiques sous Prowrite I ont enfin disparu. Et puis la sortie officielle du WorkBench 1.3 et de ses drivers fulgurants ne devrait plus tarder.

Sur la deuxième disquette nommée *Program* vous trouverez Prowrite II en version haute et basse résolution ainsi qu'un petit programme destiné à faire apparaître l'icône du RamDisk sur l'écran du WorkBench. Insérez la ligne "Dir Ram:" dans votre startup-sequence et vous aurez le même effet.

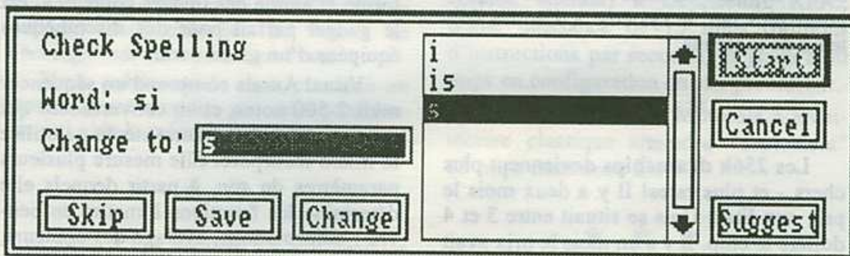
Contrôle Total

Pour continuer dans le domaine des sorties sur imprimante, trois sous-menus au sein du menu *Project* vous donnent un contrôle total sur ce périphérique. Le premier intitulé *Page Setup* vous offre le choix entre quatre formats de papier, US letter, US legal, Computer et A4. Pour chacun de ces formats vous pouvez choisir d'écrire horizontalement, verticalement ou verticalement mais en écriture condensée. Ce dernier mode oblige à une impression en mode graphique. Le deuxième menu intitulé *Print* vous permet d'imprimer (si si) en mode brouillon, NLQ ou graphique avec ou sans anti-aliasing. Vous pouvez de plus choisir entre du papier continu ou feuille à feuille et n'imprimer que quelques pages du document selectionné. Je dis bien document sélectionné car Prowrite permet de travailler sur autant de documents que la mémoire de votre machine peut en contenir. Bien entendu, chaque document bénéficie de ses préférences et de son menu propres. Le troisième menu s'intitule lui *Print Merge* et mérite un paragraphe pour lui tout seul.

Voici donc un nouveau paragraphe. On pourrait traduire print merge par publipostage. En fait vous créez un premier document avec des zones «de ce type» et un autre document où vous mettrez une liste de valeurs que la variable "de ce type" devra prendre. Vous sauvez ce deuxième document sous forme ascii, puis vous revenez au premier. Vous sélectionnez le menu *Print Merge* et vous aurez autant de copies que de valeurs de la variable "de ce type" et là les zones entre «_» ont été remplacées par leur valeur. Mââgic non?

Toujours dans le menu *Project*, deux nouveaux sous-menus; *Get Pic* et *Save Prefs*. Save Prefs est un ajout apréciable qui permet de redémarrer le programme avec tous ses paramètres réglés à votre convenance (couleurs diminuées pour le scintillement, règle en cm, format de page etc...). Get Pic par contre est une amélioration de la fonction permettant l'incorporation d'images dans un document. Il n'est plus besoin d'ouvrir une nouvelle fenêtre et une option convertissant une image en noir et blanc a été incorporée. L'image ainsi chargée est positionable n'importe où dans le document et est entièrement redimensionnable. Il est aussi possible de choisir les hachures destinées à rendre les couleurs originelles en noir et blanc.

Dans le menu *Edit*, une fonction permet de sélectionner l'ensemble du texte en un clic pour les modifications globales. La règle peut maintenant être graduée en pouces, cm, P10, pica (caractères) et points.Le menu *Character* offre un outil pour modifier les 8 couleurs utilisées par Prowrite II. Le menu *Paragraph* permet une gestion exhaustive du format d'un paragraphe. Tout, de l'espacement à la tabulation en passant par la justification est paramétrable un clic et jusqu'à l'abus.



Le dernier menu qui répond au doux nom de Document apporte lui aussi son lot de nouvautés. Au menu (<- bon jeu de mots), correcteurs orthographiques. Ca c'était pour la bonne nouvelle. La mauvaise, pour ceux qui croient que je truffe mon article de mots anglais par snobisme, c'est que tout ça c'est en anglais justement. C'est d'autant plus rageant que la chose a l'air très efficace; en anglais. On attend la traduction avec impatience. Il est bien sûr possible de se confectionner son propre dictionnaire à l'aide du programme mais vu l'épaisseur du Larousse que j'ai sous les yeux.....

Option Renseignements

Pour vous consoler il y a aussi dans ce menu une option qui vous donne divers renseignements sur votre travail. Nombre de mots, de phrases, etc... Et joie! Ils ont traduit les chiffres qui sont donc écrits et lisibles par l'ensemble de la communauté francophone! C'est comme ça que je peux vous annoncer fièrement que le baratin



que vous avez sous les yeux titre pas moins de 8210 mots.

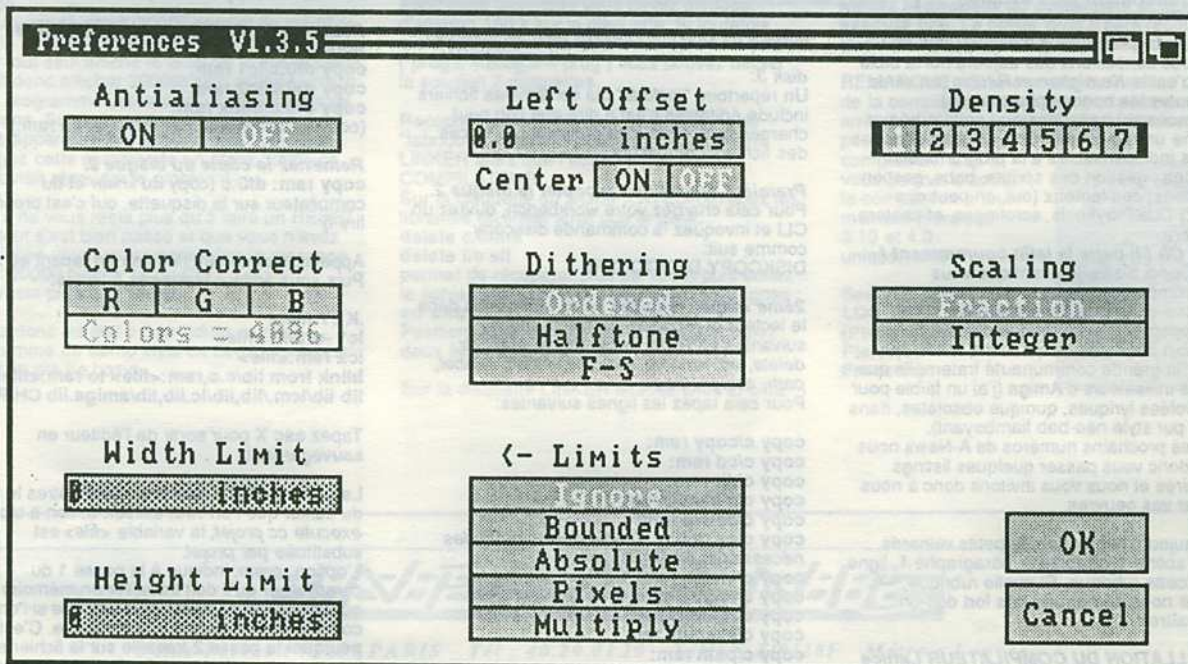
Il ne m'a pas été donné de prendre en défaut la gestion de la mémoire et l'utilisation de cette dernière a l'air beaucoup plus rationnelle. Le possesseur d'une machine 512 Ko dispose de 95 Ko avec la version haute résolution du programme et il ne faut plus compter que 30% de plus pour le stockage d'un texte sous prowrite par rapport à la taille du fichier sur disquette. La version avec visualisation en mode non entrelacé est toujours disponible pour ceux qui préfèrent ce mode ou qui ont un pressant besoin de mémoire. Comptez sur 120 Ko dans ce cas.

Dernière amélioration mais comme disent les gars outre manche, Last but not Least (les dix premières traductions à nous parvenir gagneront notre estime). Lors des entrées/sorties sur disque, il n'est désormais plus obligatoire d'attendre la lecture complète du répertoire d'une disquette pour en changer. Un clic sur le gadget *Disk* et hop, on change de lecteur. Très agréable même si pas encore parfait. On aurait aimé pouvoir aussi changer de directory.

En somme, un produit très complet. Il ne gère pas le multicolonnage mais là n'est pas son but. La sortie sur imprimante est maintenant parfaite et raisonnablement rapide même en mode graphique. Tout ce que l'on est en droit d'attendre d'un traitement de texte, Prowrite II vous l'offre. On aimerait une version française, mais à part pour le correcteur orthographique il n'y aura pas de problème. Le manuel? Je ne l'ai pas lu! La facilité d'emploi du produit le rend obsolète. Prowrite est d'ailleurs fourni dans le pack buraulique de Commodore. Ruez vous sur cet excellent programme !

Laurent.

Dernière minute : Prowrite 2 est déjà traduite en français! Voir le Newsletter de Cupertino.



Ecran "Graphic 2" de Preferences 1.3

A2080

MONITEUR LONGUE PERSISTANCE

Le seul vrai défaut "hard" de l'Amiga, le scintillement de l'écran en mode haute-résolution entrelacé, n'est pas entièrement résolu par ce moniteur, mais c'est quand même un pas en avant..

En tournant le bouton de luminosité vers le bas l'affichage devient stable, mais sous certaines conditions on se retrouve devant le choix bien connu des Amigaistes entre lumière et scintillement.. Malgré cela, ce moniteur sera apprécié par tous ceux qui, comme moi, préfèrent travailler sur Amiga en dépit des problèmes d'affichage. Ce n'est pas un moniteur "high resolution" (Commodore prétend le contraire), mais un moyen résolution au pas de 0,39mm.

Plus important, je l'ai trouvé supérieur à mon moniteur Apple monochrome GS en affichage de texte entrelacé, et bien plus stable.

Le scintillement est surtout évident sous condition de haute luminosité ambiante - par exemple en travaillant près d'une fenêtre un jour de soleil. Le soir permet une légère diminution de la brillance de l'écran et l'affichage ne bouge plus. Pour les joueurs, les animations laissent parfois les traineaux de feu derrière eux, grâce aux phosphores longue persistance, mais ce n'est que rarement vraiment gênant. C'est un bon compromis pour beaucoup d'utilisateurs

Pour l'aspect extérieur, ce moniteur ressemble comme deux gouttes d'eau au moniteur standard Amiga. Les caractéristiques techniques sont d'ailleurs presque identiques. Les boutons de contrôle sont bien placés sur le devant.

Caractéristiques techniques

14 pouces, canons en ligne, pas 0,39mm, longue persistance; déviation 90°.

Signaux d'entrée : prises CINCH pour (1) vidéo complet à synchronisation négative, (2) mono son, (3) signal de luminance, et (4) chrominance. Pour signaux RGB (1) prise péritélévision, (2) prise DIN RGB TTL. Résolution 600 lignes au centre, position RGB.

Poids 11kg. Sortie son 1W. Un sélecteur permet de choisir entre le signal LCA/CVBS (magnétoscope, ordinateur, tuner TV) et le signal RGB (ordinateur). Une touche "VCR" permet le réglage d'images en provenance de magnétoscope ou lecteur de vidéodisques.

Prix: 4 490 F TTC. Commodore.



Moi : Amis programmeurs **BONJOUR !**
Vous : Clameurs de toutes sortes et cris d'allégresse.
Moi : Nous ouvrons aujourd'hui une rubrique dédiée à la programmation en C avec un grand C.
Nous essaierons suivant votre volonté,de faire à la fois de l'initiation aussi bien que de la programmation plus évoluée.



De toutes façons si vous êtes débutant en C nous vous conseillons dès aujourd'hui la bible du C qu'est le *Kernighan et Ritchie* (en vente dans toutes les bonnes pharmacies).
En fait nous souhaiterions que cette rubrique devienne un recueil de trucs, astuces et autres routines indispensables à la programmation sur Amiga : gestion des sprites, bobs, gestion des écrans, des fameux (oui, on peut dire fameux) DualPlayfields, scrolinges, et caetera, et caetera.
Vous : ***Oh ! Il parle le latin couramment !***
Moi : Donc, disais-je avant que vous m'interrompiez subrepticement, nous voudrions créer une dynamique de développement, et plutôt que d'écrire dans votre coin des routines qui tuent, faites-en profiter la grande communauté fraternelle que sont les utilisateurs d'Amiga (j'ai un faible pour les envolées lyriques, quoique obsolètes, dans le plus pur style néo-bab flamboyant).
Dans les prochains numéros de A-News nous allons donc vous passer quelques listings d'utilitaires et nous vous invitons donc à nous envoyer vos oeuvres.

Donc aujourd'hui, bande de petits veinards, Acte I, scène 1, chapitre 1, paragraphe 1, ligne 1... de cette rubrique. Et quelle rubrique, puisque nous démarrons très fort doit-on reconnaître :

INSTALLATION DU COMPILATEUR Lattice 4.0 SUR UNE SEULE DISQUETTE.

Vous qui avez seulement un lecteur de disquettes, 512K de mémoire, et à qui on n'a cessé de dire qu'il n'y avait que l'AZTEC C de valable, vous allez enfin pouvoir programmer comme un grand et pour de vrai.

REMARQUE : si vous possédez une version 3.03 ou 3.10 vous pouvez faire la même chose mais vous disposerez de moins de place sur la disquette du fait que les fichiers *include* ne sont pas sous forme compactée et que les versions 3.03 et 3.10 ne sont pas compatibles avec les fichiers compactés.

1: Procurez vous le compilateur chez votre fournisseur favori.
2: Examinons ensemble le contenu des 3 disquettes.

Disk 1:
Divers répertoires; celui qui nous intéresse plus particulièrement est le répertoire C qui contient le compilateur. *lc1* et *lc2* qui sont les deux passes du compilateur et le linker *blink* plus quelques utilitaires tels que *lcompact* qui permet de compacter les fichiers sources et les fichiers include pour le compilateur. Pour le reste se reporter à la doc fournie par Lattice.

disk 2:
Un répertoire "*source*" contenant des sources en C.
Un répertoire "*lib*" contenant les libraries du linker.
Un répertoire "*compacth*" qui contient les fichiers include compressés avec le lcompact.

disk 3:
Un répertoire "*include*" qui contient les fichiers include éditables c'est à dire que l'on peut charger sous éditeur ce qui n'est pas le cas des fichiers compactés.

Première opération : recopier le disque 2.
Pour cela chargez votre workbench, ouvrez un CLI et invoquez la commande diskcopy comme suit:
DISKCOPY DF0: TO DF0:

2ème étape : remettez votre workbench dans le lecteur et recopiez les commandes suivantes en RAM: *copy, cd, dir, makedir, delete, ed, rename, execute, install, relabel, path, assign, stack.*
Pour cela tapez les lignes suivantes:

```
copy c/copy ram:
copy c/cd ram:
copy c/dir ram:
copy c/makedir ram:
copy c/delete ram:
copy c/ed ram:    (copie des commandes nécessaires en RAM:)
copy c/install ram:
copy c/relabel ram:
copy c/rename ram:
copy c/execute ram:
copy c/path ram:
copy c/assign ram:
copy c/stack ram:
```

Remettez votre copie du disque 2 dans le lecteur et tapez
cd df0:
Si vous êtes débutant vous n'avez pas besoin de toutes les librairies du linker (sinon je suppose que vous ne lirez pas cet article); tapez donc les quelques lignes suivantes ce qui libèrera de la place sur la disquette.

```
cd lib  (change de répertoire)
delete ovs.o lcs.lib lcmffp.lib cback.o
lcmffps.lib lcms
( efface les fichiers de la liste )
delete df0:compacth/proto all
(efface tous les fichiers et le répertoire)
rename compacth include
(change le nom de compacth en include)
makedir c
makedir s
makedir l    (création des répertoires)
makedir devs
makedir devs/keymaps
install df0:
```

(installation du boot block; remarque : cette commande amigados permet de se débarasser des *VIRUS SCA, BYTE BANDIT* et autres)
relabel df0: "LATTICE C V 4.0"
(change le nom de la disquette)

Insérez de nouveau votre workbench
Tapez :

```
copy df0:devs/keymaps/f ram:
copy df0:devs/system-configuration ram:
copy df0:l/ram-handler ram:
copy df0:system/setmap ram:
```

Insérez de nouveau votre disquette.

```
copy ram:f devs/keymaps
copy ram:system-configuration devs
copy ram:ram-handler l
copy ram:setmap c
copy ram:ed c
copy ram:cd c
copy ram:dir c
copy ram:makedir c
copy ram:delete c
copy ram:copy c
copy ram:rename c
copy ram:execute c
copy ram:path c
copy ram:assign c
copy ram:stack c
```

(recopie des fichiers dans leurs répertoires respectifs)
delete ram:#? (pour effacer les fichiers de la ram:)
df0:c/copy df0:c/copy ram: (pour garder la commande copy en ram:)

Remettez le disque 1 du compilateur et tapez :

```
copy df0:c/lc1 ram:
copy df0:c/lc2 ram:
copy df0:c/blink ram:
```

(copy du compilateur et du linker en ram:)

Remettez la copie du disque 2.
copy ram: df0:c (copy du linker et du compilateur sur la disquette, ouf c'est presque fini !)

Appelez maintenant l'éditeur en tapant **ed s/cc**
Puis sous éditeur tapez ces 5 lignes:

```
.KEY file/a
lc1 -oram: <file>
lc2 ram:<file>
blink from lib/c.o,ram:<file> to ram:<file> +
lib lib/lcm./lib,lib/lc.lib,lib/amiga.lib CHIP
```

Tapez **esc X** pour sortir de l'éditeur en sauvegardant.

La première ligne passe en paramètres le nom du fichier que l'on veut utiliser. Si l'on a tapé *execute cc projet*, la variable *<file>* est substituée par *projet*.
L'option *-oram:* indique à la passe 1 du compilateur qu'il doit travailler en mémoire ce qui permet de compiler plus vite que si l'on compile directement sur la disquette. C'est pourquoi la passe 2 travaille sur le fichier en ram: qui s'appele *nom_de_fichier.q* pour créer un fichier en ram: nommé *nom_de_fichier.o*
Pour le linker *FROM* indique les fichiers à partir desquels on travaille. Il doit toujours y avoir le fichier *lib/c.o* et le fichier *nom_de_fichier.o*
TO indique le nom du fichier de l'exécutable à créer.
LIB indique les librairies utilisées par le linker. Elles doivent obligatoirement être dans cet ordre sans quoi il risque de se produire des effets bizarres à l'exécution du programme.
Le flag *CHIP* indique au linker que toutes les variables doivent être allouées dans la CHIP RAM: c'est à dire dans les 512 premiers K.

Ceci permet en particulier de travailler avec une extension mémoire sans avoir de problème. Rappelons que entre autres les sprites doivent se trouver dans la CHIP RAM: de même que les buffers pour les accès disk lorsque l'on pilote directement le lecteur de disquettes.

Repassez sous éditeur en tapant ed s/startup-sequence
puis tapez

```
setmap f
path RAM: add
assign SYS: "LATTICE V 4.0"
assign LIB: SYS:lib
assign LIBS: SYS:libs
assign INCLUDE: SYS:include
stack 20000
stack
```

Sauvegardez avec **esc X**



La commande *setmap f* permet de passer en clavier français. Attention il faut que le fichier *f* soit présent dans le répertoire *devs/keymaps*.
Path RAM: add indique à votre ordinateur préféré que s'il ne trouve pas la commande que vous invoquez il doit aller regarder en RAM: si elle n'y est pas. Bien sûr si elle y est il l'exécute.
Assign nom_de_variable: chemin indiqué au système de fichier (SDF) que chaque fois qu'il rencontre la variable *nom_de_variable:* il doit la remplacer par le chemin correspondant avant d'exécuter la commande. Exemple : *assign SYS: "LATTICE C V 4.0"*. Chaque fois que le SDF trouvera *SYS:* il le remplacera par *"LATTICE C V 4.0:"*. La ligne *assign INCLUDE: SYS:include* sera donc interprétée comme suit : *assign INCLUDE: "LATTICE C V 4.0:include"*
La variable *INCLUDE:* indique au compilateur par l'intermédiaire du SDF que les fichiers include se trouvent dans le répertoire de nom include.
La commande *stack 20000* permet de modifier la taille de la pile utilisée par le compilateur, *stack* tout seul affiche la taille de la pile actuelle (il doit donc afficher 20000) ceci est très utile si votre programme utilise beaucoup d'appels de fonctions. Si en cours de compilation vous voyez apparaître le message *stack overflow* changez cette commande en *stack 30000* ce qui devrait résoudre le problème.

Voilà il ne vous reste plus qu'à faire un RESET et si tout s'est bien passé et que vous n'avez rien oublié vous verrez apparaître le message *stack 20000* puis le 1> du CLI.
Il ne reste plus qu'à tester.

Tapez donc *ed test.c* pour éditer ce petit programme de demo style de ceux fournis dans les manuels de basic.

```
#include <stdio.h>
  void main() {
  int nombre;
  printf("entrez un nombre ->");
  scanf("%d",&nombre);
  printf("%d au carre=%d\n",nombre,nombre*nombre);
}
```

Pour aider vos yeux, l'avant- dernière ligne en plus grande =**printf("%d au carre=%d\n",nombre,nombre*nombre);**
Après avoir sauvegardé ce magnifique exemple tapez
execute cc test et attendez.
Quand le 1> du CLI réapparaît tapez **test** et il s'exécutera.
(remarque : si vous voulez garder l'exécutable n'oubliez pas de faire **copy ram:test df0:** avant d'éteindre l'ordinateur.)

Avec cette technique vous devez disposer d'environ 160 k sur la disquette. Si toutefois votre programme ne rentre pas sur la disquette (prog.c + prog.o + prog) vous pouvez utiliser la solution 2 disquettes.

Recopiez la disquette que nous venons de "fabriquer". Nous l'appellerons maintenant LINKER alors que l'autre se nommera COMPILATEUR
Sur la disquette du COMPILATEUR effacez les librairies du linker ainsi que le blink.
delete c/blink
delete lib all
permet de récupérer plus de 100 K puis éditez le fichier *s/cc* et enlevez les 2 dernieres lignes :
ed s/cc
Positionnez le curseur sur la ligne 3 et tapez deux fois **ctrl B** puis **esc X**

Sur la disquette LINKER effacez *c/lc1* et *c/lc2*
delete c/lc1 c/lc2
On récupère ainsi environ 160 K. Vous pouvez aussi effacer les fichiers include si le coeur vous en dit.
Modifiez le fichier *s/cc* comme suit

```
.KEY file/a
copy ram: df0:
blink from lib/c.o,ram:<file> to ram:<file> +
lib lib/lcm./lib,lib/lc.lib,lib/amiga.lib CHIP
copy ram: df0:
```

Il ne reste plus qu'à le renommer :
rename s/cc s/link

Pour compiler :
Mettez le COMPILATEUR dans le lecteur et tapez votre programme. Pour le compiler tapez execute cc prog et attendez que le lecteur s'arrête de tourner.
Mettez la disquette du compilateur et tapez **execute link**. Le fichier *prog.o* sera recopié sur la disquette ainsi que l'exécutable prog

REMARQUE : Si une erreur survient au cours de la compilation tapez **barre espace** pour arrêter le défilement de l'écran et **back space** pour reprendre la compilation. **Ctrl C** vous permet d'arrêter la compilation à tout moment (versions 3.10 et 4.0 uniquement)



See you soon.
LOS TRES OMBRES
(Philipe, Laurent Pierre, Frederic)

SORTEZ VOS FERS A SOUDER, VOICI LA DEUXIEME COUCHE

UN 68010, UN CABLE MINITEL...

Re-bonjour les Amigados bricoleurs. Pour tous ceux qui n'ont pas encore fusillé leur machine avec le premier bricotruc voici la suite : on ouvre la bête!

Inutile, je pense, de vous dire l'absence de droit à la garantie à laquelle cette malversation vous expose. Alors sachez avant toute brutalité que l'intérieur de l'Amiga recèle des petites bêtes sensibles à l'électricité statique (les RAM par ex.); par conséquent prenez des précautions, ne travaillez pas sur de la moquette par exemple, car en cas de pépin A-News ne pourra rien pour vous!

Le blabla étant dit voyons de quoi il s'agit :

Savey vous une foi qu'**A-News** est lu en Belgique et que l'Amigados est prévu pour tourner sans (trop de) difficulté sur les processeurs Motorola 68010 et 68020? Nous remercions donc nos lecteurs par delà les frontières et Commodore pour tant de bienfait puisque nous nous apercevons que le **MC 68010** est compatible broches à broches avec le **68000** et qu'il apporte un gain de rapidité appréciable. Ne voyez-vous pas, chers lecteurs, la bidouille se profiler à l'horizon? Et bien oui! Adieu 68000, vive le 68010! Voilà, une amélioration qui s'effectue sans fer à souder et qui devrait ravir les amateurs de programmes genre *SCULPT 3D*.

Un minimum de delicatesse

Le montage du 68010 en soi est peu difficile à réaliser moyennant un minimum de délicatesse. Ce qui pose un problème par contre c'est le "trop de" entre parenthèses quelques lignes plus haut. En effet, le 68010 présente tout de même des différences notables par rapport à son petit frère le 68000. La gestion des piles et de certains vecteurs d'exeption diffèrent par exemple. Ceci ne nous posera pas problème car les routines d'Exec en Rom s'occupent de la totalité de ces singularités.

Une autre des différences entre ces deux processeurs est l'ajout et la modification de certaines instructions sur le 68010. Ce sont de ces modifications que l'on tire justement le gain de vitesse, entre 2 et 50 % , mais aussi le seul véritable problème rencontré avec le 68010 sur Amiga; l'instruction "MOVE SR,ea" à été transformée sur le 68010 en instruction privilégiée. Sans entrer dans les détails, le résultat de cette modification est l'arrivée en fanfare du Gourou au moment le moins opportun.

Ceci serait bien gênant si un Amigados dénommé Scott Turner n'avait écrit un petit programme qui répond au doux nom de Decigel.

Decigel est un programme du domaine publique écrit en assembleur qui intercepte l'erreur générée par le 68010 lorsqu'il rencontre une violation de privilège. Il suffit dès lors d'ajouter Decigel dans sa Startup-Sequence et le tour est joué!

Bien sûr les programmes qui ne vous laissent pas accéder à la Startup-Sequence risquent de vous poser des problèmes, mais à part le PC-Transformer, je ne vois que des jeux dans ce cas et là, pas besoin de 68010. Essayez Arkanoid avec 30% de rapidité en plus et vous verrez pourquoi. Vous pourrez obtenir Decigel de plusieurs sources, sur les disquettes du domaine publique Amicus 9 ou Fish 18 par exemple.

Vous trouverez en plus sur ces disquettes un mode opératoire détaillé mais seulement pour le 1000 et en anglais. Pour les francophones endurcis, les seuls points de détails sont qu'il vous faudra démonter aussi le lecteur de disquette sur le 1000, le 68000 étant à moitié dessous! Pour le 500, il n'y a pas de difficulté. Sachez seulement que l'étiquette posée sur l'une des vis trahira à coup sûr l'ouverture de la machine... Dans les deux cas, notez bien l'emplacement de chaque type de vis. Pas moins de six types différents sur mon 1000.

Qu'est ce qu'il manque?

La présentation de cette modification que l'on aimerait voir plus souvent étant close, les fers à souder que vous avez sûrement dû mettre à chauffer en rentrant du kiosque à journaux vont enfin servir. Les Gourous vous ont présenté dans A-News 2 un émulateur minitel et un super serveur. Question : qu'est ce qu'il manque? Réponse : un câble pour relier son minitel à son ordinateur préféré. Et bien le voilà (voir en bas).

Enfantin non? Ce mini montage fonctionnera aussi bien sur 500, 1000 et 2000 à condition de respecter les légères différences du connecteur RS-232 de l'Amiga 1000. Le choix d'une adaptation de niveau imparfait est dû à l'absence de la broche -12V sur Amiga 1000.

Les 500 et 2000 présentent en théorie un connecteur à la norme PC tandis que celui du 1000 lui est propre. Notez que les câbles vendus pour des PC ne fonctionneront pas toujours sur votre Amiga mais qu'à l'aide du schéma ci-dessus leur transformation est affaire de secondes.

En fait seule la ligne véhiculant le +12V diffère du point de vue brochage. Pour ce qui est des connecteurs, DB 25 mâle sur 1000, femelle sur 500 est 2000.

Pour les possesseurs de 1000, vous connecterez la ligne +12V sur la broche 23 de votre connecteur DB25 mâle.

Pour les possesseurs de 500 et 2000, vous connecterez la ligne +12V sur la broche 9 de votre connecteur DB25 femelle.

Si vous êtes un tant soit peu minutieux, vous souderez les divers composants directement sur la prise. Le tout tient sous le cache connecteur et c'est le plus pratique. Pour les autres, fidèle à ma mauvaise habitude, je ne fournirai pas de circuit imprimé. Essayez donc la première solution...

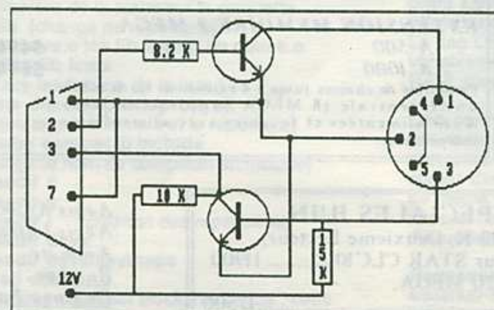
Dernière minute.
Le programme Decigel est disponible en téléchargement sur le serveur Deep. Rappelons que ce serveur tourne sur un 2000 + carte XT et que son responsable a tous de suite accepté de mettre Décigel à la disposition des lecteurs de A-News. Un grand merci donc !
Only Amiga makes it possible !

LISTE DES FOURNITURES
pour 500, 1000, 2000

Résistances:
10 K
15 K
8,2 K

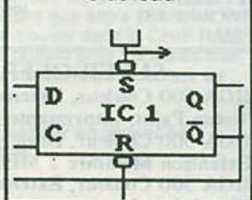
Transistors:
2N2222,BC 107, etc..n'importe quoi (ça n'a que peu d'importance)

Connecteur:
prise DIN 5 broches mâle
cache connecteurs pour DB25
pour les 500 et 2000: DB25 Femelle
pour le 1000: DB25 Mâle
1 cordon avec au moins 3 conducteurs. (Un cordon pour casque de baladeur convient à merveille)



Cable Minitel

AIEE!
Erreur dans la Figure 2 du mois dernier. Le S et le R (voir ci-dessous) sont inversés. Mettez le S au sud



Voilà, c'est tout pour cette fois. Vous avez été nombreux à me réclamer un circuit imprimé pour l'interface lecteur de disquette. Je travaille généralement avec la méthode du wrapping. Donc pas de C.I.
Je ne serai plus sur le serveur de l'OI. Etrennez donc votre câble minitel en vous connectant sur le 3615 DEEP. Vous pourrez m'y adresser vos récriminations à la Bal TROPIC. A bientôt! - Laurent



Amiga + Midi - ça marche !

Une fois n'est pas coutume, l'Amiga a fait beaucoup de bruit au dernier SICOB.. Un nombre de décibels non négligeable a permis aux nombreux visiteurs quelque peu égarés de trouver rapidement le stand Commodore.

Un **Amiga 500**, muni d'un logiciel sequencer, midi recorder 48 pistes, y dirigeait synthétiseurs et échantillonneurs par l'intermédiaire d'une interface **MIDI** (Musical Instrument Digital Interface).

- Ah?.. Amiga + Midi, ça marche?

- Eh oui!.. et ça marche bien; la concurrence n'a qu'à bien se tenir!

Mais, car il y a un mais,... patience... patience; il vous faudra attendre le prochain numéro de votre revue préférée pour voir présentés dans le détail tous les nouveaux logiciels Midi.

Ce mois-ci, je vous propose d'utiliser les capacités musicales internes de l'Amiga et de lui ajouter un instrument Midi (ou plusieurs pour ceux qui ont les moyens!) par le biais d'une interface Midi.

Considérons le système suivant :
- Un Amiga avec deux sorties audio
- Un clavier Midi
- Une interface Midi à brancher sur le port série RS232 de l'Amiga et sur le *MIDI IN* du clavier Midi.

Les quatres premières pistes de *Sonix* (Mode I 1,2,3 et 4) sont utilisables avec les voies internes de l'Amiga et par des instruments Midi. Les quatre autres pistes (Mode II 5,6,7,8) sont seulement utilisables par des instruments Midi.

Les 8 pistes sont complètement indépendantes mais peuvent être utilisées en même temps (of course!).

Avant d'utiliser votre instrument Midi, il vous faut charger le "Midi patch" de la banque de sons de Sonix. Vous devez régler le "Midi patch" sur le canal Midi récepteur de votre clavier Midi (de 1 à 16 - voir le manuel de votre instrument Midi) et sur le numéro du son que vous voulez utiliser (de 1 à 32 dans la banque de sons de votre instrument Midi).

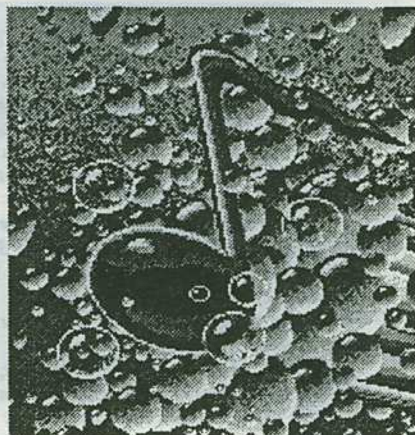
Donnez un nom à votre "Midi patch" et sauvegardez-le avec "Save as".

Vous pouvez appeler à nouveau le "Midi patch" dans la banque de sons de Sonix et redéfinir un autre son que vous voulez utiliser dans votre composition (*canal Midi; numéro du son; nouveau nom* et "Save as").

Vous avez maintenant toute une liste de "Midi patch" sur votre disquette que vous pouvez utiliser de la même façon que les instruments de la banque de sons Sonix.

Sonix peut lire à la suite sur la même piste des instruments Midi se trouvant sur des canaux Midi différents; mais le plus pratique est de définir un canal Midi fixe par piste et de ne faire varier que le numéro de son dans le "Midi patch".

Malheureusement, Sonix ne permet pas le Midi recording (c'est à dire enregistrer par la prise MIDI IN les informa-



tions à partir de votre clavier Midi) et ignore le Midi clock (utilisé pour la synchronisation avec une boîte à rythmes Midi externe).

A voir peut-être dans une future version de Sonix..?

Vous irez plus loin avec Sonix si vous possédez plusieurs claviers Midi ou un instrument Midi multitimbral (clavier, expandeur ou boîte à rythmes).

Mais dans ce cas, vous serez l'heureux propriétaire d'un petit "home studio" et là... l'engrenage...

A la tête d'une armada d'instruments Midi, vous mettez les sons internes de l'Amiga en sourdine et pénétrez la jungle Midi... il vous faudra de l'aide.

Votre Amiga et un logiciel séquencer-Midi recorder 48 pistes, 128 séquences, 16 songs, 120 000 notes feront peut-être l'affaire... non?

Frank Vroegop

COURRIER

Hello there!
Bravo et merci d'avoir rassemblé autant de bonnes et utiles informations concernant nos machines favorites en un volume si compact. Votre style actuel est une réussite, conservez-le!
Patrick-Marc Rousseau, 94 Fresnes

Messieurs,
C'est une bonne initiative que d'avoir incorporé le Cupertino Newsletter et Les Gourous dans A-News, de même que la prochaine ouverture du coin pour programmeur en C m'intéresse vivement.
Jean Claude Bertrand, 03 Moulins

A l'équipe de A-News
Enfin un magazine dédié à notre fantastique machine et qui ne parle que de ça et seulement d'elle sans fioritures inutiles et sans pub dévoreuse de précieuses pages.
Philippe Poirot, 67500 Haguenau

Messieurs,
L'idée de réunir "Gourou Méditation" et la Newsletter de Cupertino est excellente...J'espère que votre magazine restera multi-tâches, multi-opinions et indépendant.
James-Olivier Gallice, 17 Annecy

Messieurs,
Bravo à votre initiative et votre audace.. Une rubrique initiation pour les acquéreurs de l'A500 serait la bienvenue..
J.Claude Wettling, 91 St Michel sur Orge

Messieurs,
Votre journal est le bienvenu, mais pour le débutant il n'apporte pas grand chose dans le style bidouillage en tant d'exploitable facilement. De ce point de vue je m'amusais plus facilement avec mon TO7/70..Le truc Barbarian ne fonctionne pas..Bon courage. Malgré les critiques votre initiative est courageuse.
Claude Roullier, 06 Mougins
(Ed: Vous avez raison, coin débutant prévu. Le truc Barbarian *marche sur mon 500 et sur le 1000 de Laurent. C'était pas un truc pour TO7, vous savez..)*

Le n°1 a été imprimé avec une Laserwriter. Pourriez-vous me fournir un driver pour cette imprimante? Faut-il utiliser le driver Laserjet?
Jacques Durrieu, 37 Joue-les-Tours
(Ed: Le Laserwriter lit les descriptions de pages en langage Postscript, il vous faut donc un logiciel capable de transformer votre écran en fichier Postscript. Il y a plusieurs utilitaires dans le domaine public qui transforment les fichiers IFF Amiga en Postscript. Le logiciel de mise en page Professional Page que nous utilisons traduit automatiquement ses pages en Postscript avant de les envoyer à l'imprimante. Un driver Postscript sera bientôt disponible pour le traitement de texte Prowrite. Le driver Laserjet du Workbench n'est pas un driver Postscript et n'est pas capable de faire des "descriptions de page" du même niveau.)

Cher A-News
Un grand BRAVO à toute l'équipe..La revue est réalisée de manière très professionelle et les domaines traités sont très variés...
Dominique Guillot, 42 Roanne

Cher A-News
..Je fais tout de même un reproche à votre revue (c'est plus court que les compliments qui me viennent à l'esprit et qui dépasseraient largement cette page): faites attention à votre orthographe!...
Cédric Beust, 06 Nice

(Ed: Enfin une critique - et en plus il a raison. C'est que ma femme était absente au mauvais moment le mois dernier. Je l'ai battue cela ne recommencera pas).



EDITO:

Nous revoila pour ce numéro 3 d'A-News. Comme vous allez vous en rendre compte, il y a un peu de changement. La rubrique Flash *fait ainsi son apparition et elle nous permettra de parler de plus de logiciels malgré le nombre de pages. Nous avons ouvert la rubrique courrier et Frederic compte sur vous pour sa rubrique* To Quest For...

Nous rappelons que la Disquette Gourou#1 *est toujours disponible pour la somme de 30F, port compris à notre adresse:* Gourou Production B.P 64 64104 Bayonne Cedex. *Celle ci contient les résultats des coucours image et son, de nombreux utilitaires et jeux du domaine public avec une présentation très "gourou". A propos des concours, envoyez-nous vos oeuvres musicales ou picturales sur une disquette. Y joindre 3F70 pour le renvoi...Vos créations peuvent être faites sur n'importe quel logiciel "habituel": prière de préciser le nom du programme utilisé.*

Pour finir, nous voudrions remercier les maisons d'édition qui nous aident et nous envoient leur création et plus particulièrement Infogrames, *très dynamiques sur Amiga comme le montrent leurs derniers produits présentés dans ce numéro. Remerciements à BSO pour support technique, et à MicroVision de Biarritz, IBL d'Anglet et Bab Micro de Bayonne pour les logiciels. Double remerciement à MicroVision pour les digitalisations.*



Les

DERNIERE MINUTE:

PROFESSIONAL PAGE V1.1

Ca y est, elle vient d'arriver, la dernière version de **Professional Page.** J'ai pu la tester 2mn45s avant le bouclage de ce numéro 3. Qu'en ressort - il?

Les documents créés ont une compatibilité ascendante, c'est à dire que la V1.1 récupère les documents créés avec la V1.0 mais pas l'inverse.

Le séparateur de couleur est intégré au logiciel et il y a eu de nombreuses améliorations par rapport à la précédente version. L'hyphénation peut être en français (Oouuaahh), en espagnol ou en anglais.

Pour ceux qui n'ont pas la chance de posseder un écran haute rémanence, **Gold Disk** a pensé à eux en mettant une option entrelacé/non entrelacé. Quel pied!

Le plus intéressant dans cette nouvelle version est la possibilité d'avoir des sorties avec des imprimantes matricielles. On peut ainsi avoir des sorties couleurs avec une Okimate 20 par exemple ou faire des sorties de vérifications avec une matricielle avant de sortir sur laser.

Dans les formats de texte, on peut prendre des textes sans retour chariot, ce qui causait quelques problèmes avant avec l'ancienne version.

En conclusion, c'est toujours aussi génial (cf article dans le numéro 2) et on ne peut que le recommander pour un travail professionnel et précis.



Personnalisez votre WorkBench

Nombreux sont ceux d'entre vous qui nous posent cette question : "Comment faire pour modifier le chargement de mon WorkBench?" Pour tous ceux-la, nous allons essayer d'expliquer le fonctionnement de l'Amiga (sans entrer dans les détails, n'ayez pas peur).

Bien sûr si vous êtes familier du maniement du CLI, cela peut vous parraitre inutile, mais rappelez vous du temps où vous ne saviez même pas à quoi pouvait bien servir cet icone avec les trois lettres "C.L.I" à l'intérieur...

Prenons les choses par le commencement. Votre Amiga est une machine ouverte. C'est à dire qu'elle n'est pas figée dans une configuration donnée car les procédures d'initialisation sont sur le disque, et non pas bêtement figées en mémoire comme sur d'autres ordinateurs. Cela permet d'avoir des versions de plus en plus évoluées du système, sans avoir besoin de faire intervenir le service après vente pour en bénéficier. Ainsi lorsque vous démarrez sur une nouvelle disquette, votre ordinateur va effectuer toute une série d'opérations.

Pour commencer, il va valider votre disque, et il va chercher un tiroir appelé "DEVS". S'il le trouve, il rentre à l'interieur et cherche un fichier nommé "system-configuration". C'est dans ce fichier que sont stockées toutes les informations de choix des couleurs d'écran, de vitesse de souris, de date et d'heure, ainsi que le dessin du pointeur de la souris et les choix d'imprimante. Tous ces choix sont modifiables grâce au programme "préférence" qui se trouve sur votre disquette WorkBench.

Ensuite, l'écran CLI s'affiche aux couleurs et au format définis précédement, et le système continu de lire le disque. Il cherche maintenant un tiroir appelé "S", et qui doit contenir un fichier nommé "startup-sequence". Ce fichier est très très pratique. En effet, il contient une suite d'ordres que l'Amiga va executer les uns à la suite des autres, dans l'ordre où ils apparaissent (comme dans un programme Basic). De plus, ce fichier peut être modifié avec un simple éditeur de texte, comme "ED" qui se trouve sur votre WorkBench.

Lorsque vous mettez votre disquette de démarrage, la séquence d'initialisation est très longue avant de voir apparaître l'écran WorkBench. C'est parce que le fichier "Startup-Sequence" qui est livré d'origine est très long. Dans la majeure partie des cas (même toujours si vous n'avez pas de disque dur) une séquence plus courte est bien suffisante. Ainsi au minimum, 2 ordres sont suffisants pour charger le WorkBench: LoadWb et EndCli. Le premier, comme son nom l'indique charge le WorkBench, et le second ferme la fenêtre CLI qui apparait au démarrage.

Clavier Français	Clavier Qwerty
Setmap F LoadWb EndCli	LoadWb EndCli

METHODE DE MODIFICATION

Avant toute chose, faites une copie de votre disquette d'origine. NE TRAVAILLEZ JAMAIS SUR DES DISQUETTES ORIGINALES !!!

J'en connais qui se sont amusés à modifier les noms des programmes, et qui ont eu des surprises ...

Bon, une fois la copie faite, rebootez votre Amiga (CTRL+A+A), et mettez votre nouvelle disquette. Attention, dès que la fenêtre du CLI apparaît, tapez "CTRL D" pour stopper la machine. Un message apparaît : ***BREAK. C'est normal. Maintenant, nous allons modifier le fichier de démarrage. Pour cela, tapez "ed s/startup-sequence" puis appuyez sur la touche RETURN.

Une fois dans votre fichier de démarrage, vous pouvez voir qu'il est très long, ceci expliquant cela. Vous remarquez aussi qu'il est écrit "en clair" comme un vulgaire programme Basic. Nous allons donc pouvoir le modifier à notre guise.

Vous pouvez vous déplacer dans le texte avec les touches du curseur. Restez sur la première ligne et tapez "CTRL B". Cela a pour effet de supprimer la ligne sur laquelle se trouve le curseur. N'ayez pas peur, et supprimez toutes les lignes les unes après les autres.

Si vous désirez conserver le clavier AZERTY, ne supprimez pas la ligne qui dit : "setmap f". C'est elle qui active le clavier Français.

Effacez tout SAUF les 2 lignes suivantes : "LoadWB"
"EndCli }NIL"

En résumé, il ne doit rester que deux ou trois lignes dans votre nouveau fichier:

Pour sauvegarder tout cela, appuyez sur la touche "ESC", puis quand vous voyez une astérisque se positionner en bas de l'écran, tapez "x". Votre nouvelle startup-sequence remplace maintenant l'ancienne.

Attendez que le lecteur de disquette ait fini de travailler (lumière éteinte), et rebootez sur votre disquette. Vous voyez que l'écran WorkBench est beaucoup plus rapide à apparaître.

Dans un prochain article, je vous donnerais une méthode complémentaire pour accélérer encore plus l'apparition de l'écran WorkBench.



Norbert

COURRIER

Messieurs,

j'ai une demande à vous faire. Vous serait-il possible de faire des disquettes "spéciales débutants" qui proposeraient des programmes ou des utilitaires facilitant la compréhension de l'Amiga à ceux qui débutent sur cette machine.

Gilbert Desjardins, Fecamp

Messieurs,

...un petit reproche à la revue: tous les rédacteurs semblent se comporter à l'égard du lecteur comme si celui-ci était déjà un "vieux de la vieille" en matière d'Amiga... Pourrait-il y avoir une page consacrée aux néophytes (je ne suis pas le seul!)?...Quelques listings en AmigaBasic me feraient bien plaisir.

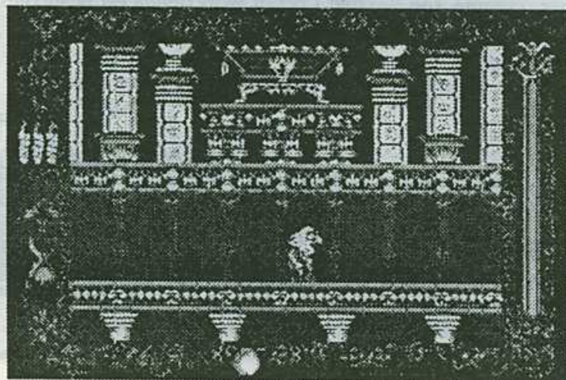
Lionel Galerneau, Mareuil-sur-Lay

Ces deux lettres prises parmis tant d'autres montrent que beaucoup de nos lecteurs souhaiteraient que l'on s'occupe un petit peu plus des débutants sur Amiga. En effet, notre machine, si fantastique pourtant peut désorienter aux premières approches et il est bien difficile, avouons-le, de se familiariser avec l'amigados quand on a un ordinateur pour la première fois.

Les cours de Dos de Jean-Pierre sont développés dans ce sens, mais il semble que cela ne soit pas encore ça. Il faut bien comprendre qu'il est nous difficile de nous adresser à la fois à des néophytes et à des habitués de cette "bécane" qui attendent des approfondissements à leurs connaissances déjà grandes. Afin d'aider les débutants, plusieurs projets sont déjà à l'étude mais on essaye déjà dans l'immediat (cf article sur le workbench personnalisé de Norbert) de s'ouvrir un peu plus aux inexpérimentés. Quand aux listings, le nombre de pages ne nous permet pas d'en passer. Wait & see...

FLASH

Cette nouvelle rubrique baptisée **Flash** est destinée à passer en revue logiciels récemment sortis sur notre machine. La critique du logiciel sera rapide et précise et on essaiera de mettre un écran du logiciel testé (peut être même en couleur le mois prochain!). En test ce mois ci, deux très bons logiciels distribués par **Infogrames**.



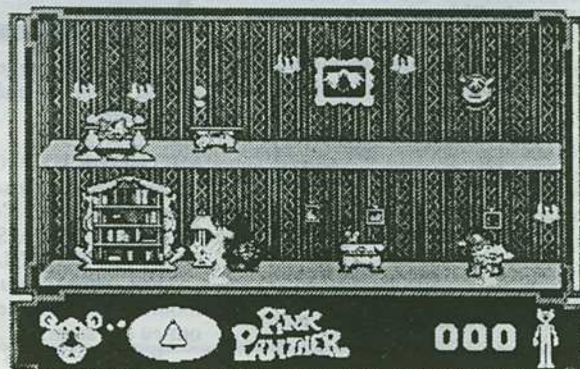
VAMPIRE'S EMPIRE: Dur, Dur!

VAMPIRE'S EMPIRE:

Ce jeu vous met dans la peau de **Van Helsing**, chasseur de vampires de profession, parti en guerre dans les Carpathes avec en vue l'extermination des vampires. Vous pouvez avoir recours à la magie et diriger un jeu de miroirs pour guider le précieux rayon de lumière. Evidemment, tout ne se fait pas sans mal.... Les graphismes sont très soignés de même que les bruitages (le bruit du sang sucé par les vampires) et ce jeu est d'excellente facture, bien qu'il soit un peu dur.

PINK PANTHER:

Ce jeu plaira à tous les fans de dessin animé et plus particu lièrement à ceux de la panthère rose, puisque c'est d'elle qui s'agit ici. Vous devez guider un somnanbule pendant son sommeil afin qu'il ne se réveille pas, car sinon vous seriez mis à la porte par le terrible inspecteur Clouzaux. Les graphismes sont beaux et très précis et une musique digitalisée vous accompagne lors de votre aventure. Ce jeu comme le précédent est plus dur qu'il n'y paraît et il faut être sacrément habile pour réussir.



PINK PANTHER: Pas si simple que ça...



un WORKBENCH - GTI

Voici un petit utilitaire qui vous servira à créer des disquettes dont le chargement sera plus rapide que celui de votre **WorkBench** d'origine. Cela est possible en utilisant une des particularités de l'Amigados. En effet, celui-ci cherche les programmes sur une disquette en la parcourant dans son ensemble, d'où une perte de temps évidente si les programmes ou les fichiers sont éparpillés dans tous les sens. L'idée est de mettre les programmes dans l'ordre où votre Amiga ira les chercher.

Il vous faut donc créer 2 fichiers à l'aide de votre editeur de texte (ED par exemple): le premier s'appelera **STARTUP** et contiendra une mini Startup-Sequence. Le deuxième sera le programme principal et vous le lancerez en tapant: **EXECUTE WB.GTI** (si vous l'avez nommé ainsi bien entendu...). **La disquette a créer devra péalablement avoir été formatée.**

J'espère que ce petit travail de recopie, toujours fastidieux, vous donnera les mêmes satisfactions qu'à moi.



Norbert



STARTUP

```
Path ram: add
NewCli "CON:480/0/100/10/CLI-2"
LoadWb
EndCli
```

Fichier Principal

```
Path ram: add
Copy c/Makedir|Copy|Echo|Wait to ram: quiet
Ram:Copy c/Install|Relabel to ram: quiet
Ram:Copy c/Path|NewCli|LoadWb|EndCli to ram: quiet
Ram:Copy c/Dir|Delete|Cd|Wait to ram: quiet
Ram:Copy Devs/System-configuration to ram:
Ram:Copy Startup to ram:
Ram:Copy Libs/#?.library to ram:
Ram:Copy L/Disk-Validator to ram:
Ram:Copy L/Ram-Handler to ram:
Ram:Copy System to ram: all
Ram:Copy System.info to ram:

Ram:Echo " CREATION D'UN WORKBENCH OPTIMISE"
Ram:Echo "            Norbert LEFEVRE 1988"
Ram:Echo
Ram:Echo "METTEZ LE DISQUE A CREER DANS DF0:"
Ram:Echo " "
Ram:Wait 15

Ram:Echo " "
Ram:Echo "            OK"

Ram:Echo "     Installation du disque"

Ram:Relabel df0: Disque_a_Creer
Ram:Install Disque_a_Creer:

Ram:Echo " "
Ram:Echo "            OK"
Ram:Echo " "
Ram:Echo "     Creation du tiroir 'DEVS'"
Ram:makedir Disque_a_Creer:Devs
Ram:Copy Ram:system-configuration to Disque_a_Creer:devs/
Ram:Echo "      OK"

Ram:Echo " "
Ram:Echo "     Creation du tiroir 'S'"
Ram:makedir Disque_a_Creer:S
Ram:Copy Ram:startup to :s/startup-sequence
Ram:Echo "            OK"
Ram:Echo " "
Ram:Echo "     Creation du tiroir 'C'"
Ram:makedir Disque_a_Creer:C
Ram:Copy Ram:Path to Disque_a_Creer:c/
Ram:Copy Ram:NewCli to Disque_a_Creer:c/
Ram:Copy Ram:LoadWb to Disque_a_Creer:c/
Ram:Echo "            OK"

Ram:Echo " "
Ram:Echo "     Creation du tiroir 'Libs'"
Ram:Makedir Disque_a_Creer:Libs
Ram:Copy Ram:#?.library to Disque_a_Creer:Libs/
Ram:Echo "            OK"
Ram:Echo " "
Ram:Copy Ram:EndCli to Disque_a_Creer:c/
Ram:Copy Ram:Dir|Delete|Cd to Disque_a_Creer:c/

Ram:Echo "     Creation du tiroir 'L'"
Ram:Makedir Disque_a_Creer:L
Ram:Copy Ram:Disk-Validator to Disque_a_Creer:L/
Ram:Copy Ram:Ram-Handler to Disque_a_Creer:L/

Ram:Echo "     Creation du tiroir 'System'"
Ram:Makedir Disque_a_Creer:System
Ram:Copy Ram:System/#? to Disque_a_Creer:System/
Ram:Copy Ram:System.info to ram:
Ram:Copy Ram:DiskInfo to Disque_a_Creer:Disk.info
Ram:Makedir Disque_a_Creer:Devs/Keymaps
Ram:Makedir Disque_a_Creer:Devs/Printers

Ram:Echo " "
Ram:Relabel Disque_a_Creer: WorkBench-GTI

Ram:Echo "     Creation terminee"
Ram:Echo "Vous pouvez copier le reste des"
Ram:Echo     fichiers."
Wait 10
Ram:Delete ram:#? quiet
```

LA TABLETTE GRAPHIQUE EASYL D'ANAKIN RESEARCH

Fervent amateur de D.S.A (Dessin Sur Amiga), j'ai craqué quand il m'a été donné de pouvoir acquérir une Tablette Graphique, et franchement, je n'ais pas été déçu.

Premier contact : Un grand carton, épais comme l'Unité Centrale de l'Amiga et grand comme une raquette de tennis (histoire de mettre en place le décor). Après ouverture voici la déscription du contenu :

- *Une grande tablette de bel aspect* (finition bois) avec un cable d'une soixantaine de cm et 2 boutons sur le coté gauche de la tablette, à coté de la surface sensible.
- *Un boîtier d'interface* en tôle, d'où dépasse une LED qui s'illumine à chaque contact avec la tablette
- *Un manuel d'utilisation* de bonne facture (mais en Anglais, c'est normal, vu l'origine du produit...)
- *Une disquette de démarrage* .

Mise en place

Mise en place très aisée du boîtier d'interface qui se colle simplement sur le bus d'extention du 1000 (Un regret : j'aurais aimé des vis de fixation pour bien rendre solidaire les deux éléments). Ceci dit, il faut admettre que le boîtier repose bien sur le sol, supporté par deux pieds en caoutchouc, et que cela prouve quand même que le produit est bien étudié.

Autre bon-point, le BUS d'extention se retrouve sur la face externe du boitier. Ce n'est donc pas un périphérique "borgne".

Sur la face arrière, je trouve une prise à 9 broches, comme celles servant pour la souris ou le joystick. J'y branche le câble qui sort de la tablette, et j'allume mon Amiga®.

La tablette est immediatement active, en ce sens que toute pression sur sa surface se traduit par l'illumination de la LED. Par contre, l'unité centrale n'interprète rien car il faut pour cela charger le soft contenu sur la disquette. Pour cela, deux possibilités: en bootant dessus ou par le WorkBench.

Versions

Il y a deux versions du programme livrées sur le disque: une en KickStart 1.1 et une en 1.2. En fait, seules les versions 1.2 sont munies d'icones. Il faudra donc aller bidouiller sous CLI pour pouvoir bénéficier des versions 1.1 sous W.B.

Je parle de versions au pluriel car chacune propose en fait 4 programmes différents, qui sont très bien pensés:

- Un pour les droitiers et un pour les gauchers.
- Dans chaque catégorie il y a deux choix possibles également: soit on dessine lorsque l'on appuie sur l'un des 2 boutons situés sur la gauche de la tablette, soit le dessin est immédiat et le fait d'appuyer sur le bouton stoppe le tracé et permet de se déplacer. Donc le premier mode rappelle celui de la souris où l'on ne dessine que lorsque l'on reste cliqué, et le second est par contre le mode naturel ou l'on dessine dès que le crayon est en contact avec le papier (ici, c'est une surface sensible). Bien pratique tout cela ...

En plus, sur la disquette, il y a un programme de dessin qui permet d'utiliser la tablette si l'on ne possède pas DELUXE.

Le mieux, c'est bien sûr de mettre le programme que l'on préfère sur son exemplaire de Deluxe Paint, ce que j'ai bien évidement fait.

Par contre, je ne l'ai pas inclus dans la startup-sequence car cela me permet d'économiser de la place mémoire si je préfère dessiner à la souris (pour les dessins géométriques c'est plus pratique)

A l'utilisation, "l'engin" se révèle d'une merveilleuse utilité. Lors des premiers essais, on a tendance à conserver les réflexes de la souris, c'est à dire que l'on regarde l'écran en dessinant. De cette façon, les résultats sont décevants.

Miracle!

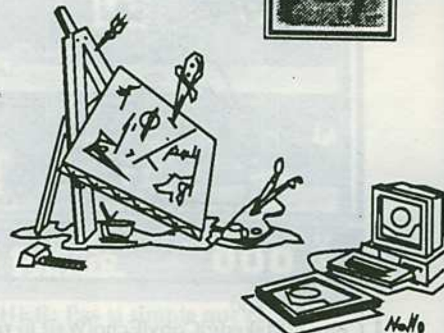
Par contre, si vous mettez une feuille de papier sur la surface sensible, que vous oubliez l'écran pour ne vous consacrer qu'à la feuille, vous serez (très) surpris en levant la tête de constater que ce que vous avez dessiné sur votre papier est fidèlement reproduit sur l'écran. Miracle!!!

Un petit plus par rapport à la souris, c'est la mémoire. En effet, si vous tracez, avec la souris, des zig-zag à toute vitesse, tous les points ne seront pas pris en compte et le tracé prendra des "raccourcis". Mais avec la tablette, vous bénéficiez d'une mémoire tampon, et si vous refaites la même experience, vous serez surpris de voir le tracé se terminer tout seul, après que vous ayez levé la main, et passer par tous les points que vous aurez suivis. Bref, c'est absolument génial ...

Hormis le fait que vos dessins sont vraiment ce que vous voulez qu'ils soient, et non un compromis entre votre idée de départ et la facilité de manipulation de la souris (essayez donc de me dessiner d'un geste, à la souris, un cercle qui se ferme là où il a commencé...), la tablette permet une transposition très aisée de dessins déja existants, simplement en les posant et en les fixant (scotch) sur la tablette et en suivant les contours.

Les merveilleuses capacités graphiques de l'Amiga jointes aux fantastiques facilités de Deluxe Paint II permettaient déja à des gens sans dons artistiques particuliers de créer des oeuvres "regardables", mais avec une tablette, c'est Byzance.

Norbert



Du point de vue technique:
Dimensions de la tablette : 34 cm 45 cm
Dimensions de la surface sensible : 21.5 cm x 33 cm
Résolution : 1024 x 1024
Note: la résolution réelle est de 1024x944 compte tenu de l'espace occupé par la zone réservée aux icones de Deluxe
Précision : 0.5 mm
Surface d'un "pixel" de la tablette: 0.3x0.2 mm
Densitée de transmission : 250 paires de coordonnées (X et Y) à la seconde.
Taille du soft : 64 K

Points positifs:
- facilité d'utilisation
- réelle amélioration des résultats dans le rendu du 'style'
- mémoire tampon efficace
- oubli total du fait de se trouver devant un ordinateur
- possibilités de reproduction de dessins ou de photos par simple suivi des contours
- rappel lumineux de contact, par LED

Points négatifs:
- pas de fixation rigide sur l'Unité Centrale
- cable de liaison un peu juste en longueur
- force à appliquer sur la surface sensible un peu trop élevée, ce qui fait que, au bout d'un moment, lorsque l'on oublie que l'on est devant un ordinateur et que l'on appuie plus assez, le dessin est incomplet par endroit.



CUPERTINO's ALOHA Newsletter # 12



(franglish version)

Monte-Carlo, le 20 Avril / 14 Mai 1988

Mes Cher(e)s Amigàdos,

Vous aurez remarqué la double date de ce numéro-ci de ma Newsletter. La raison est fort simple; ce numéro 3 de A-News que vous êtes en train de lire doit "fermer" les articles à la mi-mai pour être en kiosque le 25 du mois.

Etant donné que pour cette date là je ne serai pas encore rentré des Etats Unis (voir CAN #11) je dois envoyer à l'éditeur de A-News mes articles avant de partir. Ceci explique la première date. Quant à la deuxième il s'agit de la date ultime avant laquelle je dois faire parvenir à la rédaction de A-News tout ce que j'aurais découvert pendant mon voyage et notamment au COMDEX d'Atlanta. (COMDEX stands for COMputer Dealer EXpo et pou y accéder il faut avoir une invitation.)

Cela me fait une drôle d'impression d'écrire au sujet de quelque chose qui doit encore se produire et qu'en plus je ne lirai qu'à mon retour. Cela est la première fois que ça m'arrive et j'espère que vous me pardonnerez si cette Newsletter est moins "cohérente" que d'habitude. D'ailleurs je suis en train d'écrire quasiment "accroché" au train de l'avion, seulement une semaine après ma Newsletter précédente; un sacré travail!

Je ne vous quitterai pas sans remercier tous les nouveaux lecteurs qui m'ont écrit, soit pour m'encourager à continuer, soit pour me manifester leur appréciation pour ce que je fais pour AMIGA, soit encore pour me dire..., bref!, vous m'avez dit tellement de belles choses!...

Ne perdons plus de temps et passons au:

MENU DU JOUR

Annexe: Mini-Guide à l'utilisation des disquettes PDS et Bon de Commande

^

La "CUPERTINO's ALOHA Newsletter" (CAN) est une lettre d'information privée publiée à titre individuel et à but non lucratif par Giorgio Cupertino à Monte-Carlo (Principauté de Monaco) et diffusée gratuitement par "A-News".



COMDEX d'Atlanta

Ce que vous irez lire dans ces pages sera mon compte-rendu relatif à tout ce que j'aurai eu la chance de voir à cette exposition. Qu'il soit par téléphone, Telex ou Fax ce sera à Bruce Lepper de recueillir mon propos car je ne rentrerai qu'autour du 20 Mai et donc trop tard pour l'écrire moi-même; A-news en effet devrait paraître en kiosque le 25 mai et sera déjà imprimée quand je rentrerai. J'espère que vous pourrez lire pleins de choses intéressantes!

Voilà, j'ai terminé. Bruce c'est à vous de jouer maintenant...

- Et voici donc quatre pag es basées sur ce que Giorgio m'a raconté par téléphone depuis Atlanta :

Officiellement, Commodore n'a pas fait de grandes révélations au cours de ce Comdex Spring à Atlanta. Mais à partir d'informations de sources ici on peut esquisser les grandes lignes de développement jusqu'à la fin de l'année :

L'A2500 n'est pas une nouvelle machine - c'est toujours l'A2000, mais que Commodore propose en deux versions:

1. **Amiga 2500 AT** : IBM-AT compatible, vendu avec carte 80286, 2 mégas mémoire sur la carte, disque dur de 40 mégas, vitesse d'accès 28 ms. Cette machine est prête, mais Commodore n'est pas encore en mesure de la fabriquer en série.
2. **Amiga 2500 UX** : UNIX-compatible, carte 68020 avec 4 mégas de mémoire. Disque dur de 100 mégas avec tape streamer. Version 5.3 du système UNIX d'ATT, le plus récent et le plus performant qui existe au monde. Cette machine est prête côté hard, mais l'UNIX ne l'est pas encore.

Ces deux machines sont en fait des "packages" créés par Commodore Allemagne pour ceux qui ne possèdent pas encore un Amiga. Mais il serait possible pour tout possesseur d'A2000 d'arriver au même résultat en achetant cartes et logiciels pour sa machine.

Une **carte Genlock PAL/NTSC pour A2000** et une **carte AT bridgeboard** avec processeur Intel 80286 seront disponibles "très bientôt". La carte '286 aura 1 méga de mémoire à bord. Elle est livrée avec MS-DOS version 3,2.

Il y a également un **nouveau contrôleur disque dur DMA à haute vitesse** pour A2000. On peut connecter jusqu'à sept lecteurs SCSI et deux lecteurs ST506 en même temps.

La **carte 68020,** cadencée à 14 mhz, sera livrée avec 2 ou 4 mégas de mémoire (4 en "package" UNIX). Le 68020 est soutenu par le co-processeur arithmétique 68881 et un processeur de gestion rapide de mémoire (Memory Management Unit - MMU) 68851, comme prévu dans l'Aloha Newsletter le mois dernier. Dans sa version de base la carte rend la machine 4 fois plus rapide qu'un Amiga standard. Imaginez donc ce qui va résulter de l'installation de la carte dans deux autres versions prévues, avec co-processeur tournant à 20 ou 25 mhz! Le chip MMU est standard sur les Amiga 2500 UX, et en option sur les cartes achetées séparément.
- **Une carte mémoire 2-8 méga** sera configurable en 2, 4, ou 8 méga.
- Le **Professional Vidéo Adapter** comporte un framegrabber temps-réel, un digitaliseur, et un genlock.
- Le longuement-attendu **"Enhanced Chip Set"** consiste en de nouvelles versions des trois co-processeurs Denise, Fat Agnus, et Gary. Ils sont conçus pour travailler avec **Version 1,4 du Kickstart/Workbench**, or



nous ne sommes pas encore au moment de lancement de la version 1,3 (dernière date annoncée, juin, pour les supports rom et disquette). L'enhanced chip set pourra être mis en production quasi immédiatement, et il sera utilisable avec matériel PAL ou NTSC. Il est possible qu'il soit disponible entre septembre et la fin de l'année. On peut l'installer dans les modèles 500 et dans les derniers 2000 à carte mère "two-layer" (deux couches).

Ceci posera un problème pour possesseurs des premières versions de Amiga 2000 - un problème presque exclusivement européen, d'ailleurs, puisque les A2000 vendus aux Etats-Unis étaient les 2000B dès le départ. Richard Glover, responsable de support technique pour l'Europe, déclarait néanmoins qu'un effort sera fait par Commodore pour aider ces personnes, peut-être un échange de carte-mère ou une autre solution, qui peut varier d'un pays à un autre.

L'enhanced chip set cache bien des secrets, mais ces trois co-processeurs seront sans doute à la base de toute évolution de l'Amiga. Conçu par Jay Miner, de l'équipe qui a créé l'Amiga, le chip set saura adresser l'écran 1024 x 1024 du nouveau moniteur non-entrelacé, et peut-être (rumeur) deux fois cette résolution.

Les difficultés d'incompatibilité n'existent heureusement pas pour le chip **Fat Agnus**, produit intermédiare, qui sera vendu séparément et qui peut être installé sur tout Amiga, 1000 compris. Son avantage principal est sa capacité d'adresser 1 méga de chip RAM, et il ne présente pas grand intérêt pour les possesseurs de machines avec seulement 512k de ram. Son prix et sa date de disponibilité seront décidés d'ici septembre.

Workbench 1.3 sera probablement disponible - sur ROM et disquette - en Allemagne fin mai, et aux Etats-Unis fin juin. Il est totalement compatible avec la version 1.2. Les plus grande innovations sont certainement la possibilité de démarrer la machine à partir d'un disque dur et le nouveau système de gestion de disque dur. Malheureusement les possesseurs de disques durs ne peuvent pas en profiter immédiatement - il faut avoir un contrôleur disque dur qui reconnaît le nouveau *filing system*. De tels contrôleurs seront disponibles, assure t-on, au moment du lancement de Workbench 1.3. Il est possible que certains contrôleurs existants puissent être modifiés en changeant leurs boot ROMS. Déjà, C Ltd annonce que possesseur de leurs SCSI disques dur et controlleurs sera fourni gratuitement un nouveau SCSIdos 3.0 au moment de la sortie de Workbench 1.3.

J'ai vu le **moniteur monochrome haute-résolution;** encore un produit qui attend son lancement. L'image est très stable, très nette, sans le moindre scintillement. Ce moniteur à deux bitplanes comporte en fait quatre couleurs - blanc, noir, gris clair et gris-foncé.

__Matériel non-Commodore:__

Le **premier scanner pour Amiga,** un *Dest PC Scan Plus* 300 dpi avec logiciel *Publish Pac*, est capable non seulement de créer les images graphiques IFF mais aussi les fichiers texte ASCII avec un taux de fiabilité de 99.95. Le prix (en version adapté par C Ltd) est $1 700 en configuration graphique, et $2 399 avec reconnaissance optique de caractères texte.

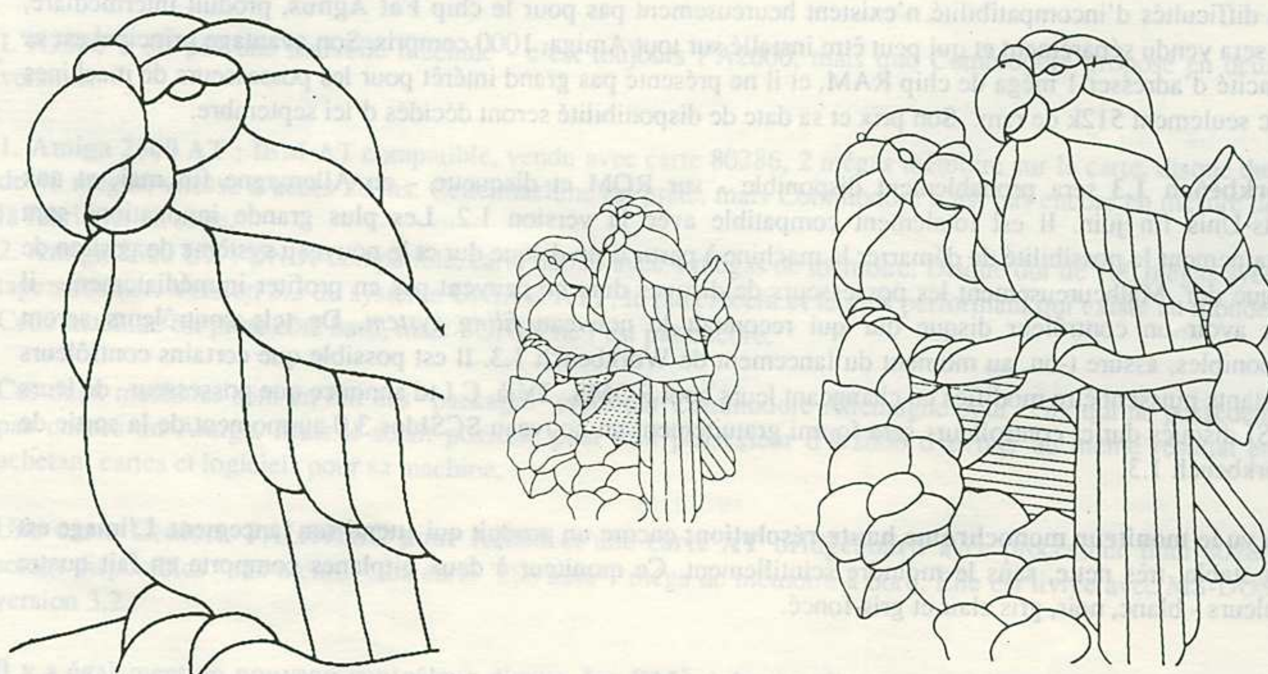
Le scanner peut travailler en 100, 200 ou 300 dpi (dots per inch/points par pouce) Amiga IFF ou en format 300 dpi bitmap En juillet **Electronic Arts** proposera un logiciel *Fontworks* qui permettra au scanner de saisir une image IFF et de la transformer en police de caractères.

Les images DEST peuvent être utilisées par tout logiciel de dessin ou PAO capable de travailler avec des grands fichiers IFF. Ils peuvent être re-dimensionner tout en gardant leur bitmap haute résolution, donnant une sortie imprimante rivalisant la qualité des lignes et courbes générées par Postscript.



LazerXpress

L'imprimante laser *LazerXpress* ($2 500, ou environ 15 000F) de C Ltd. est vendue avec un driver conçu pour reproduction de l'image graphique de l'Amiga, les logiciels Publishing Partner Professional et Express Paint, et 500 polices de caractères en format Amiga, utilisable avec des logiciels standards Amiga. C'est une possibilité intéressante pour ceux qui n'ont pas accès à une imprimante à interpréteur Postscript. L'image virtuelle peut être plus grande que l'écran, et LazerXpress sait utiliser un bit-image à résolution maximale du logiciel utilisé. Il permet la manipulation point par point de l'image, et imprime une page en 6-8 secondes. Le résultat est fort valable.
En plus, le logiciel livré avec LazerXpress peut fonctionner en multi-tâche avec le scanner de DEST. Je l'ai vu copier une carte de visite en quelques secondes. Il y a aussi un logiciel qui lit un fichier ASCII Postcript - par exemple un fichier ASCI de Professional Page - et l'interprète en format LazerXpress.



Les exemples ci-dessus étaient crées avec le scanner et un logiciel d'Associated Computer Services (ACS). Cette société promet un logiciel travaillant en 256 nuances de gris pour "très bientôt".

Des lunettes stéréos Amiga sont promises pour fin juin ou juillet.

ASDG présente *TWIN-X*, une carte "general purpose input-output" pour signaux analogiques ou digitaux qui certainement parmi les cartes les plus performants jamais conçues pour ordinateur personnel. Elle peut contrôler des lecteurs disques floppy et dur, des systèmes SCSI, un réseau Ethernet, un streamer, des bandes magnétiques de mainframe, des robots, moteurs pas-à-pas (stepper), un scanner optique, des signaux de luminosité, des modems, etc. Elle comporte un processeur arithmetique à virgule flottant, des sorties RS232 et RS422, Centronics, IEEE 488 GPIB, etc. Elle accepte deux modules IEEE 959 standards ou une seule module double-largeur. Des centaines de modules IEEE 959 sont disponibles pour les applications scientifiques et universitaires.

Mini-Guide à l'utilisation des disquettes et programmes PDS

Avant d'utiliser une disquette PDS assurez-vous qu'elle soit protégée en écriture; si vous avez besoin soit de stocker des données, soit d'écrire quoi que ce soit sur une disquette, faites d'abord une copie et mettez de côté votre original; cette précaution vous évitera plein d'ennuis, et le peu de temps employé pour préparer votre "back-up" vous mettra à l'abri des "mauvaises surprises" à l'avenir. (Un "accident" peut toujours se produire et..., loi statistique oblige, tôt ou tard se produira; donc: "play-safe".)

Toutes les disquettes que j'envoie sont dupliquées en "verify-mode" et testées individuellement; même avec un contrôle de qualité très stricte une disquette peut toujours être (ou devenir) défaillante.

S'il vous arrive de vous servir d'une disquette qui "ne marche pas", avant de conclure que celle-ci est défectueuse, faites les tests suivants:

- Tout d'abord essayez avec un "boot" direct (CTRL-A-A)
(ou tout simplement insérez-la quand l'AMIGA vous demande le Workbench)

- S'il s'agit d'une disquette "non-bootable" (l'AMIGA vous représente l'écran avec la main qui tient le Workbench) démarrez avec votre disquette Workbench et, après, insérez la disquette incriminée; si vous obtenez l'icône de la disquette avec son nom, il y a déjà 90% de chance que votre disquette soit bonne. Si, au contraire, l'icône est affichée avec le nom "BAD" il y a 90% de chance qu'elle soit défectueuse. Si tel est le cas, retirez votre disquette du drive, "tapez-la" légèrement (avec de petits coups secs) contre une surface rigide et répétez l'expérience; même deux ou trois fois. Si vous avez plus d'un drive, changez aussi de drive. (Si la disquette est toujours affichée avec l'indication "BAD" vous pouvez conclure qu'elle est quasi-sûrement abimée.)

- Une fois que vous êtes arrivé à ouvrir la fenêtre (n'ayez pas peur si celle-ci est même totalement vide) vous avez 99% de chance que la disquette soit bonne. (La certitude n'est pas de ce monde!)

Si vous avez une bonne disquette pas des problèmes. Si, après les tests conseillés, vous êtes convaincus que votre disquette soit véritablement défectueuse, pas des problèmes non plus: renvoyez-la moi; elle vous sera échangée gratuitement.

Voyons maintenant comment vous servir des disquettes PDS. Tout d'abord une précision importante: pas toutes les disquettes (fichiers et programmes) n'ont des icônes. Vous tous devriez savoir que l'AMIGA dispose de deux environnements de travail: le Workbench (qui représente le système "graphique" à base d'icônes et menus déroulants) et le CLI (Command Line Interface) plus traditionnel sous format texte. S'il vous arrive donc d'ouvrir une fenêtre qui a l'apparence d'être vide, avant de conclure que votre disquette (ou même un certain tiroir de celle-ci) soit vide vérifiez son contenu à partir d'une fenêtre CLI. En réalité vous pouvez avoir des disquettes qui sont 100% à base d'icônes, d'autres qui en sont totalement dépourvues, d'autres encore qui ne sont pas 100% "icônisées".

Dans les deux cas (Workbench et CLI) si vous êtes nouveau sur AMIGA je vous conseille une lecture attentive des manuels qui viennent avec votre machine.

Je soupçonne que vous savez tous utiliser les icônes; quelques mots donc pour l'utilisation du CLI. Vous avez deux façons rapides d'accéder à une fenêtre CLI: soit en l'appelant par son icône à partir du Workbench, soit en tapant "CTRL-D" pendant le "boot" tout de suite après le message de copyright qui apparaît chaque fois en haut à gauche de l'écran.

Si vous avez un seul lecteur je vous conseille de copier en RAM: deux commandes qui vous seront fort utiles: DIR et TYPE; pour faire cela tapez:

COPY DFO:c/DIR to RAM: (et de même pour TYPE)

et si vous faites RAM:DIR RAM: vous verrez s'afficher le contenu de la RAM sans qu'il soit nécessaire d'avoir la disquette workbench dans le drive.

Une fois que vous avez inséré une disquette PDS de votre choix il suffira donc de taper:

RAM:DIR DFO: pour voir s'afficher son contenu.

N'oubliez pas que l'AmigadOS permet d'avoir DIRectory et subDIRectory sur une même disquette; une vraie et propre arborescence. Si par exemple (avec votre disquette Workbench dans le drive) vous tapez:

DIR DEVS et
DIR DEVS/PRINTERS

Vous verrez ce que je veux dire.

Le deuxième exemple nous amène aussi au concept de "PATH" (parcours); en effet il faut toujours indiquer à l'AMIGA le parcours exact et complet qu'il doit suivre pour arriver au bon endroit. Sa syntaxe générale n'est pas du tout difficile; sa forme générale est la suivante:

DEVICE:DIRectory/subDIRectory/filename

Peuvent aussi exister plusieurs subDIRectories et "device" pouvant représenter toute sorte de cas possibles:

DF2: si vous avez un troisième drive
DHO: si vous avez un disque dur
RAM: pour indiquer le ram-drive

Pour lancer un programme il suffit de taper son nom, où par son nom j'entends, le cas échéant, le parcours complet; voici deux exemples toujours avec une disquette Workbench dans le drive:

DFO:preferences et voilà que le tableau de contrôle qui devrait vous être familier sera affiché à l'écran; en effet c'est la même chose que d'avoir "double-cliqué" l'icône correspondante; (si vous "êtes" en drive O et vous n'avez pas chargé le "current directory" ce n'est pas nécessaire de taper DFO:; preferences tout court suffira).

DFO:SYSTEM/ICONED lancera l'éditeur d'icônes

Il faut aussi savoir que les fichiers ne correspondent pas tous à des programmes exécutables; l'AmigaDOS laisse au programmeur et à l'utilisateur la plus grande liberté quant à la formation du nom des fichiers; néanmoins certaines extensions (ou .suffix) sont entrées dans une utilisation courante et, même si non officielle, quasiment universelle. Voici les extensions les plus couramment utilisées et leur possible signification:

filename.c fichier "source" en langage 'C'
filename.m (ou mnx) même chose mais pour le MANX
filename.asm fichier source en assembleur
filename.pic (ou IFF ou HAM) est pour les images
filename.snd pour le son et/ou morceaux de musique
filename.doc fichier texte contenant une documentation
filename.txt fichier texte en général
filename.mbs programme écrit en AmigaBASIC (Microsoft Basic)
filename.bas programme écrit en ABasiC
(quelquefois utilisé aussi pour l'AmigaBASIC)

Il faut remarquer tout de suite que pour lancer les programmes en ABasiC et en AmigaBASIC il vous faut le BASIC correspondant.

Sur la plupart des disquettes PDS vous trouverez aussi un (ou plusieurs) fichiers-texte nommés "ReadMe"; dans la plupart des cas il s'agit des instructions d'utilisation, des annonces de bugs, de restrictions à la diffusion, etc. Les fichiers texte des disquettes PDS contiennent plusieurs renseignements utiles à leur emploi. Pour les lire (filename.doc/txt et ReadMe) cela est simple; insérez la disquette de votre intérêt et tapez par exemple:

Type DF1:IMAGES/ReadMe

ou, si vous avez un seul drive et après avoir copié la commande "type" en RAM:

RAM:Type DFO:JEUX/ReadMe (ou explications.txt ou filename.suffix selon le cas)

Si après la vérification de la disquette et tous les essais nécessaires à utiliser le programme de votre intérêt, vous avez encore des difficultés, n'hésitez pas à me contacter par téléphone afin que je puisse vous aider. Quand j'ai acheté mon premier ordinateur, je n'étais même pas capable de "booter" une disquette et, encore aujourd'hui, après presque dix ans d'expérience (!), je me trouve dans des impasses qui, après solution!, me paraissent simples, sinon stupides. Que vous soyez débutants ou programmeurs expérimentés n'ayez donc ni honte, ni crainte; si vous êtes en difficulté je suis là pour vous aider. (If Commodore-France does not love you; I'll do!)

Un dernier conseil: avant de dépenser votre argent pour me téléphoner, consultez vos manuels et vérifiez au moins une deuxième fois les procédures conseillées. Si après cela vous désirez me contacter, gardez sous la main ce papier afin que je puisse mieux vous guider à travers les différents exemples. Aidez-moi à vous aider.

Monte-Carlo, le 2 Mars 1988

- Giorgio Cupertino -

PDS - Public Domain Software, Developers Diskettes and Other Services
(liste des titres et autres services disponibles - 14 Mai 1988)

^^

Envoyez votre commande à:	Indiquez ici votre nom et votre adresse:
Giorgio Cupertino Boite Postale 17 98001 Monaco Cedex Principauté de Monaco (93.50.02.84) (Best time to call: 10.00/13.00 or 14.00/15.30)	______________________ ______________________ ______________________ ______________________

<*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*>

S.V.P., indiquez au dos les disquettes de votre choix soit en "cerclant" leur référence, soit en écrivant leur numéro de référence (FISH par exemple). Reportez le nombre total de disquettes commandées aux endroits appropriés et multipliez-le(s) par le prix correspondant.

Abonnements aux disquettes PDS:

-> FISH (12 disquettes) (start with #____) 360.-- ______
-> PDS-MIX (10 disquettes) 330.-- ______
-> The BEST of... (6 disquettes) 210.-- ______
-> AmiGraph - DemoPicAnim (6 disquettes) 210.-- ______

Tous ces abonnements offrent la garantie: "Satisfaits ou remboursés!"
(au pro-rata des disquettes non encore envoyées)

----

a> **Disquettes PDS** (port et duplication compris) 35.-- x ______
(disquettes certifiées Double-Face - grandes marques)

b> **Disquettes PDS** (port et duplication compris) 30.-- x ______
(disquettes garanties Double-Face - dégriffées)

c> Abonnement à **"The Amigan"** (1 year - 6 issues) 290.-- ______
(The best newsletter for the Amiga; environ 60 pages)

d> Abonnement à **Jumpdisk** (magazine on diskette!) ______
(6 issues: 350 F.; 12 issues: 600 F.) (envoi by Air-Mail)

e> **CAN (Newsletter 5,6,7,8, 8b+9)** (cerclez celle(s) choisie(s)) ______
(1 = 20 F.; 2 = 35 F.; 3 = 50 F.; 4 = 60 F.; 5 70 F.)

f> **Catalogue PDS** (22 Avril 1987 + mises à jour) 20.-- x ______

g> **AmigaLibDisk #0** (Catalogue "FISH" sur disquette) 25.-- ______

h> **AMIGA Stickers** (Etiquettes autocollantes 1.00 F.chacune) 1.-- x ____ ______

i> Supplément pour envoi recommandé 15.-- ______
(envoi non recommandé: le risque incombe au destinataire)

j> Frais administratifs
(quel que soit le montant de la commande et l'article choisi) 10.--

Montant total de la commande: ======

^^

Pour le moment
le service de distribution des disquettes PDS est offert
sans but lucratif exclusivement de particulier à particulier.

Prix valables jusqu'à fin Juin 1988 ou jusqu'à parution d'un nouveau catalogue
ou jusqu'à un taux de change du dollar de 6,50 (whichever comes first)
(Ce catalogue remplace tous les précédents avec effet immédiat.)
S.V.P. joignez votre chèque à la commande (etranger: mandat postal international)

VOICI LA LISTE DES DISQUETTES DISPONIBLES

Indiquez les disquettes de votre choix soit en "cerclant" leur référence, soit en écrivant le numéro voulu (pour les FISH par exemple).

Public Domain Software:

-> FISH (1 à 138)
-> AMICUS (1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26)
-> Advantage (1-2-3-4-5) (Great!)
-> The Amigans (5-7-9-10-11-12-14-15) (# 11 avec 60 mouse pointers)
-> Augment # 1 - Freeware (des programmes en basic nouveaux et anciens)
-> French PDS # 1 et # 2 (# 2 = Créations Eric Dasque)
-> GoMoko + Paint-1 (in ABasiC - ready to run)
-> POLY83-123 (beaucoup d´utilitaires et autres choses + PopCLI)
-> RAY-TRACING (DBW-RENDER V1.0) (exceptionnelle mais... débutants s´abstenir...)
-> MANDELBROT (Charles Vassallo)
-> PICMANDEL1 (à utiliser avec la précédente)
-> MCA (AD#4 - GD#13 - GD#14 - MS#1)
-> CS-PRESTON #27 - (MachMouse plus utilitaires et programmes divers)

Démos - Slide-Shows - Personal-Software:

-> GAC (1-2-3-4-5) (Slide-Shows du concours: "Say it in Colors")
-> Amiga Slide Show (une suite d´images digitalisées)
-> Slideshow (organisé par Gauthier Groult)
-> Slide Show Météo
-> Sunshine (Changez la rotation du globe sur trois axes!)
-> J.Santos/D.LeNouaille (première disquette française de Slide-Show)
-> New Workbench Demos
-> New Instruments for Music Demos
-> New Boing! with Screen Dump and Jukebox
-> Georges de Vaucorbeil (moirages + cycling!) (PS - Freeware)
-> JUGGLER (le robot animé - une pièce de collection!)
-> Mandelbrot Variations (Philippe Schuller) (PS - not PDS)
-> MANDEL_HIRES (Slide-Show of Hi-Res fractals by Charles Vassallo)
-> Farrah "COSMOS" (PS - not PDS)
-> Farrah "Poivre Sel" (PS - not PDS)
-> DEMO "VideoScape 3D"
-> EL GATO - (superbe demo animée - une pièce de collection!)
-> Sculpt-3D Animation Demo (trois belles démos animées)
-> JLG Cycle - Slide-Show avec cycling et musique de fond

Developer´s Diskettes:

-> AmigaBasic with BitMaps (load/save/convert pictures IFF + ACBM) (1.1)
-> Rom Kernel Manual Examples - Iff Sources - Print Spooler - Errata vol 1.1
-> 1.1 Goodstuff
-> Mount Command (pour configurer tout genre de drive et disque-dur) (1.1)
-> SerTools (pour gérer le port série et le device TIMER)
-> Block Slide #5 (used by US Commodore for Service Training)
-> FLamDP-II (NewFLAM liaison-Minitel) (Mouse-hack, PrinterStealer, Record Replay)
-> Printer-Helper (printer driver generator et fichiers de test pour imprimantes)
-> Amiga Programmer´s Suite (by RJ Mical)

Si vous commandez des disquettes "développeur", je supçonne que vous n´avez pas besoin d´assistance; donc.. no support provided!

Reportez au dos (ligne "a" ou "b") le nombre total de disquettes choisies.

Cupertino



Micro Illusions (logiciels) et **Liquid Light** (hard) annoncent qu'ils vont fusionnner leurs ressources dans la production de produits pour l'exploitation vidéo de l'Amiga.

A-Squared annonce que son digitaliseur temps-réel *LIVE!* sera disponible en PAL dans deux mois.

Progressive Peripherels présente un framegrabber qui peut travailler avec *Superbase Professional* en temps réel. Une image d'une personne peut être capturée sur caméra vidéo, digitalisée, puis stockée dans un fichier Superbase presque instantanément.

Grande déception - le *Vidéo Toaster* de **Newtek** ne sera pas disponible avant cinq ou six mois. Selon Newtek le Toaster existe et fonctionne mais il y a un problème d'approvisionnement de composants à un prix raisonnable.

Il existe un **"touch screen"** (écran tactile) pour Amiga. Je l'ai vu marcher. On va pouvoir diriger le Workbench au doigt. Mais il est encore au stade de développement.

Jai vu une demo saisissante du *VD1*, digitaliseur temps-réel et logiciel en préparation chez **Impulse.** Une main digitalisée joue avec trois boules qui, elles, proviennent d'un logiciel de création 3D. Impulse a vendu 500 exemplaires de son produit la première fois qu'il l'a montré... Le prix serait de $5-600.

Aegis prépare *LIGHTS-CAMERA-ACTION*, pour animation sur Amiga. Il sera compatible avec logiciels d'animation disponibles dans le domaine public, et avec Sparta film, the Director, et des scripts Aegis. Il combine images statiques et animées avec son, le tout avec des techniques de script.

Antic Software annonce *Zoetrope*, système d'animation compatible avec *Live!, Aegis Animator, Vidéoscape 3D, Aegis Titler* et toute image IFF. Il est basé sur des techniques d'animation de cellules. L'auter de ce logiciel est Jim Kent, créateur d'*Aegis Animator*.
3Demon, diffusé par **Mimetics,** est compatible avec les objets 3D en provenance de *Sculpt* et *Animate 3D* et Vidéoscape 3D. Il peut aussi créer des objets compatibles avec ces programmes et en plus *Silver, Forms in Flight*, et *Gossett Graphics*. Son prix : $100.
L'Amigen genlock de Mimetics est disponible en PAL, prix $200, $20 plus que la version NTSC. *Perfect Vision*, digitaliseur temps-réel en noir et blanc (moins rapide en couleur) était présenté par **Sunrize** au prix de $250.

Deluxe Photo Lab d'**Electronic Arts** sera bientôt disponible. Il peut produire des "aggrandissements" de 3x3 mètres, et travailler en mode HAM.

New Horizons Software annonce que *Prowrite 2* est déjà traduit en français, y compris le dictionnaire. Un module Postscript, nommé *Proscript*, sera disponible pour Prowrite d'ici un ou deux mois.
WordPerfect *Library* est disponible (en anglais) pour Amiga.

Et pour finir ce reportage d'Atlanta, une bonne nouvelle: à la fin avril, selon Commodore, 600 000 Amiga étaient installés (vendus) dans le monde, et quelques 1 100 logiciels commercialisés.

Le Comdex Spring était une des raisons principales de mon voyage aux Etats Unis. L'autre était le rendez-vous mondial des développeurs sur Amiga à Washington DC - et vous lirez mon reportage sur ce dernier le mois prochain...



Micro-News

New-Tek annonce la **version 3.0 de Digi-View**. Parmi les nouvelles caractéristiques, voici les plus remarquables: overscan, half-brite et... jusqu'à 100.000 couleurs sans Hardware additionnel!

CSA vient d'annoncer une nouvelle carte SCSI supportant la "**Bernoulli Box**" avec cartouche amovible. Cette nouvelle carte est déjà aux normes 1.3 et devrait donc permettre le boot direct sur disque dur.

Brown-Wagh annonce la version 2.0 de **Express Paint** dont certaines caractéristiques sont bien séduisantes: half-brite, overscan, PAL/NTSC, importation et justification de texte. Les images (dans la limite de la mémoire disponible) peuvent atteindre une largeur de 8192 pixels sans aucun limite dans le sens vertical. Le programme supporte aussi le PostScript!

CSA annonce le WORM-800: drive pour CD optique de la capacité de 800 megabytes pour le prix de 5.995 dollars. Des streamers pour back-up de disque dur ont été aussi annoncés.

Micro-Systems Software déclare que pour le mois de Mai sera couramment disponible **"excellence!"** , qui devrait être le traitement de texte le plus complet et puissant existant pour Amiga. En plus du correcteur d'ortographe, il intègre un "vérificateur de grammaire et de style" (en anglais pour le moment), de fonctions mathématiques, générateur d'index et de sommaire, possibilité de mail-merge très evoluée, etc. L'impression PostScript est aussi supportée.

Le 68030 de **Motorola** est disponible au grand public depuis plusieurs semaines. Le prix conseillé (à l'unité) est de 690 dollars. Son coprocesseur numerique 68882 est aussi disponible et il est compatible même avec le 68020. Pour le 68030 le "user's manual" est déjà disponible et il est plein de renseignements intéressants: description des "data and instruction caches", memory management unit, specifications électriques, etc.

Electronic Arts diffusera un nouveau programme graphique sous le nom de "DeLuxe Photo Lab". Il s'agit d'une réédition du programme "D'Buddy" publié par Digital Creations".

VideoScape 3D Version 2.0 de Aegis est disponible. Le mode HAM est supporté ainsi que le Half-brite et le overscan avec reconnaissance de l'environnement PAL. Spécialement intéressante, la nouvelle fonction "hierarchical motion" permet de lier le mouvement d'un objet à un autre. La mise à jour comprend un "addendum" de 62 pages.

Gold Disk informe les possesseurs de Professional Page que la version 1.1 est disponible et que celle-ci sera envoyée gratuitement à tous ceux qui ont renvoyé la carte de garantie. Cette nouvelle version, en plus des imprimantes lasers PostScript, supporte aussi les matricielles.

Le programme "**Publishing Partner Professional**" de Soft Logik, annoncé pour le mois de mars, ne sera disponible qu'en juin.

Fantavision de Broderbund est disponible. Il s'agit d'un programme d'animation relativement sophistiqué. La disquette comprend une librairie de sons digitalisés et de la musique pour créer le "sound track" de vos réalisations. D'autres programmes de Broderbund pour Amiga devraient suivre.



Lazarus

En informatique (pour les américains du moins) the "Lazarus Project" indique toutes procédures utiles et appropriées to "resurrect something". (La raison du nom Lazarus me paraît évidente et je me passe donc de son explication.)

Qu'il s'agisse d'un fichier effacé, d'un programme perdu en mémoire (et non encore sauvé!) ou d'une disquette défaillante the "Lazarus Project" vous permettra de récupérer ce qui reste éventuellement récupérable.

Certains utilisateurs déplorent une certaine lenteur de l'AmigaDOS (il est intéressant de remarquer d'ailleurs que la plupart des utilisateurs trouvent trop lent l'accès au disque de leur ordinateur et cela quelle que soit leur machine ou leur drive; marrant n'est-ce-pas?!). L'une des raisons à l'origine de la "lenteur" de l'AmigaDOS est sûrement sa structure à "haute securité". En effet (et sans besoin d'entrer dans les détails techniques) il suffit qu'un secteur seulement de la disquette soit lisible pour essayer de récupérer toute la disquette; cela d'après la théorie, mais est ce vraiment possible?

Voilà!, j'ai la réponse: affirmative. Un jour un de mes lecteurs m'a envoyé une disquette 100% pleine dont les 7 premières pistes (de 0 a 6) étaient abimées; physiquement endommagées, et totalement illisibles! J'avais toujours eu la tentation de voir si l'AmigaDOS aurait permi un miracle "à la Lazarus"... la tentation était trop forte! Ainsi, au lieu de renvoyer la disquette, j'ai étudié le problème pour voir s'il était possible de la "récupérer"; je veux dire son contenu, vu que la disquette elle-même était physiquement abimée.

Voici le résultat de mes efforts: 100% de fichiers récupérés; un seul fichier (celui qui se trouvait sur la piste physiquement endommagée) récupéré lui aussi en entier sauf le contenu de certains secteurs qui restaient tout de même partiellement lisibles; utilisation de 4 utilitaires différents et 3 programmes de copie; temps nécessaire pour l'opération: environ 4 heures.

Il est intéressant d'observer qu'il s'agissait d'une disquette fortement endommagée et que, encore après l'utilisation de DiskDoctor et Diskwik, l'AmigaDOS n'arrivait pas à reconnaître en tant que "DOS diskette". Une intervention pareille n'est pas possible avec tous les systèmes, donc la prochaine fois que vous aurez l'impression que vos drives sont "trop lents" pensez que quelques secondes en plus sont un "modeste prix à payer" face à la sécurité que l'AmigaDOS vous offre.

Synthé3

Philippe Janot, fidèle lecteur et Développeur Agréé Amiga, a réalisé un synthétiseur vocal utilisant des phonèmes français.

Deux versions sont disponibles: une pour l'Amiga 1000 (utilisable aussi avec la 500) et l'autre pour Amiga 2000; la première se présente sous forme d'une boîte avec haut-parleur incorporé et alimentation séparée, tandis que la deuxième est réalisée sous forme de carte enfichable dans un des slots de la 2000. D'utilisation simple et flexible ce synthétiseur peut même chanter (toujours en français bien sûr) et être programmé très facilement à partir de l'AmigaBASIC.

Si j'en parle ici, ce n'est pas tellement dans l'esprit d'une "product review" mais pour mettre en évidence que des personnes sérieuses croient dans la machine et ont faits des efforts pour amener leur contribution à la communauté des utilisateurs.

Je suis convaincu que parmi mes lecteurs il y en a beaucoup qui ont fait (ou pourraient réaliser) des choses fort intéressantes que les autres utilisateurs aimeraient bien découvrir.

Je pense que l'exemple de Monsieur Janot doit être une incitation pour tous les autres et je tiens à vous rappeler une fois de plus que mes pages sont à votre disposition pour faire connaître aux autres ce que vous avez réalisé pour/avec votre Amiga.

Pour tous renseignements additionnels sur Synthé3 vous pouvez contacter: M Philippe Janot, 16 rue des Bruyères, 92310 SEVRES

Cupertino



Superbase

Beaucoup de monde connaît déjà Superbase, le gestionnaire de fichiers qui répresente un bon compromis entre prestations et facilité d'emploi.

Maintenant vient d'être annoncé la disponibilité (réelle, car je l'ai vu, touché et testé) de "Superbase Professional" dans sa version francisée.

Je ne ferai donc pas ici la review de Superbase car il sera beaucoup plus intéressant d'analyser la version "Professional" surtout pour ce qui concerne son langage de programmation. (Eh oui, en plus d'être un vrai système de gestion de Base de donnés relationnel il est programmable.)

J'en profite en revanche pour mettre en évidence l'importance d'être le propriétaire légitime d'un original. En effet ceux qui ont acheté la version actuelle de Superbase ont la possibilité d'acheter la version "Professional" pour 995 Francs TTC, jusqu'au 15 mai et pour la simple différence de prix (2490 moins 950 = 1540) après cette date.

Il s'agit d'une politique commerciale sérieuse que le distributeur, Micro Application, met en pratique dans l'esprit d'assurer à l'utilisateur un support indispensable à une exploitation extensive et évolutive de ses programmes.

A ce sujet, le "boss" de Micro Application, Monsieur Philippe Olivier, m'a accordé une interview téléphonique pendant laquelle il m'a autorisé à vous témoigner l'engagement de son organisation envers la communauté des Amigàdos. L'effort de Micro Application pour Amiga (déjà en cours d'ailleurs) ira se matérialiser bientôt par la diffusion de nouveaux livres et logiciels; tel que d'habitude je vous garderai au courant.

BreakOut

Ce jeu, (mur de briques) qui a été realisé dans des dizaines de variantes pour tous les goûts, est sûrement connu par tous les passionnés. Encore aujourd'hui sortent de nouvelles versions; cela prouve la faveur que ce style de jeu rencontre auprès du public. Le côté étonnant est qu'avec la même formule de base, il y a des programmeurs qui arrivent à nous offrir des versions originales et amusantes. Récemment, j'ai eu l'occasion d'en tester trois qui ont retenu mon attention: Crack, Giganoid et Akkroid.

Crack c'est vraiment spécial: dessins, musique et bruitage, esthétique d'ensemble sont de premier ordre. Le décor vous place à l'ère préhistorique et votre raquette est un morceau de bambou dont le bruit quand il frappe la balle est reproduit avec un réalisme exceptionnel. Au fur et mesure que les briques sont détruites vous voyez apparaître des "tableaux" préhistoriques qui ont l'air d'être faits à la gouache. En plus il y a aussi un autre jeu, "Coconut Game", accessible au delà d'un certain score, que je vous laisse le plaisir de decouvrir... réalisé par LinEL il est distribué par TITUS.

Giganoid au contraire est un grand classique: non seulement vous retrouverez toutes les "options" qui sont en vogue en ce moment (raquette magnétique, extensible, etc.) mais vous devrez passer à travers un labyrinthe avec 50 difficultés qui vous attendent... réalisé par Swiss Computer Arts il est distribué par Infomedia.

Akkroid est décidement futuriste: les différents tableux (niveaux) se suivent l'un après l'autre avec un effet de relief très réussi; non seulement vous verrez venir vers vous de petits objets (robot synthétiques?) mais vous aurez à faire même avec des "trous noirs" qui absorbent vos balles pour les relancer contre vous. Pas encore disponible dans le commerce, mais il est tellement beau que je ne pouvais pas m'empêcher de vous en parler. (Je dois remercier "mon ami parisien" qui m'a envoyé la démo.)

PDS.info

Vous pouvez bien vous en douter que cette fois je n'arrive pas à vous donner la description des nouvelles disquettes PDS que j'ai reçues. J'ai pensé donc que c'était la bonne occasion pour publier en annexe les instructions que normalement j'envoie avec les disquettes PDS afin de vous faciliter leur utilisation. Une lecture attentive de ce Mini-Guide vous épargnera bien des problèmes et du temps précieux.

Mini-Tips

A juger des appel que je reçois, beaucoup d'utilisateurs se trouvent en difficulté quand ils doivent exploiter le CLI avec un seul drive. Pour compléter donc le Mini-Guide en annexe, voici une petite explication au sujet d'une commande méconnue de l'AmigaDOS et pourtant bien pratique.

Il s'agit de la commande "PATH" (parcours) qui permet d'indiquer à votre système le(s) parcours à suivre quand il recherche une commande à exécuter. Si vous tapez "path" tout court dans une fenêtre CLI vous verrez les divers "parcours" déjà définis.

Maintenent, après avoir copié en ram: les commandes dont vous avez besoin (voyez toujours le Mini-Guide annexe) tapez ceci:

```
PATH ADD RAM:
```

et après avoir inseré une disquette sans la commande dir par exemple, au lieu de devoir taper "ram:dir" pour utiliser celle que vous avez copiée en ram: il vous suffira de taper dir tel que d'habitude; s'il ne la trouve pas sur la disquette, votre Amiga ira automatiquement la chercher en ram: (ou autre endroit que vous lui aurez indiqué.)

Amigalement Vôtre

Etant donné que celle-ci n'est pas mon activité principale, vous pouvez bien imaginer que la rédaction de ma Newsletter et le service de duplication de disquettes PDS représentent pour moi une surcharge de travail non négligeable. Tout simplement je éprouve du plaisir à partager avec vous ma passion pour l'informatique en général et mon amour pour Amiga. Je désire continuer à publier cette Newsletter dans la mesure où vous l'appréciez et la jugez utile. Cela pour vous dire que je tiens beaucoup à votre opinion, vos conseils et vos critiques. N'hésitez donc pas à me faire parvenir vos commentaires; évidemment je ne peux plus garantir une réponse à toutes les lettres que je reçois (vous êtes bien plus nombreux qu'une fois) mais tout votre courrier est et continuera à être lu avec toute mon attention. Viva Amiga!

– Giorgio Cupertino –
(what's next!?)

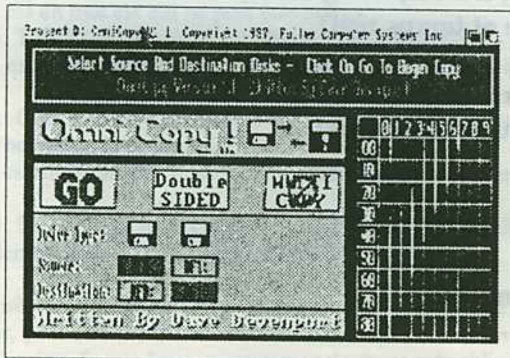


Project D

Ce programme est un utilitaire qui nous vient d'Outre-Atlantique permettant la copie de sauvegarde de vos programmes et la modification des pistes et secteurs.

Pour l'instant, **Ben Fuller** a sorti la version 1.0 de ce logiciel, comprenant trois outils principaux, plus quelques petits utilitaires pratiques que vous pourrez replacer dans votre disque de travail. Vous aurez en plus, et pour le même prix, deux cadeaux. Le premier est une petite démo, qui annonce sur fond d'étoiles, un nouveau théorème: "Only **AMIGA** makes it possible" et présente le dernier logo **AMIGA**. Le deuxième est un superbe dégradé de bleu sur un écran simulant le Workbench, avec trois icônes correspondant aux trois programmes principaux. Passons donc en revue ces trois précieux utilitaires en présentant leurs qualités et leurs défauts.

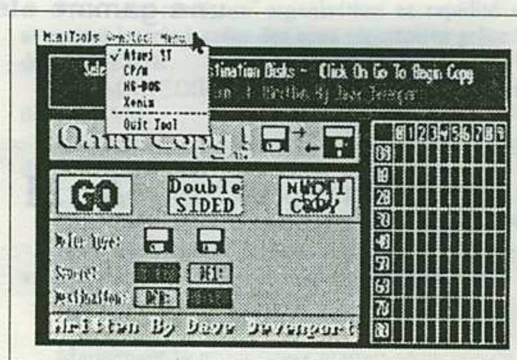
Tout d'abord, l'éditeur de pistes et de secteurs se nomme **EditorTool.** Celui-ci permet plusieurs actions, mais son plus grand défaut est son manque de souplesse. Vous ne pouvez lire que par piste. Ensuite vous pouvez faire défiler les secteurs grâce au gadget de défilement. Pratique pour éviter les accès disques, cette gestion se révèle assez lourde à



l'utilisation. D'une manière générale, toutes les actions interviennent au niveau de la piste, telles que l'écriture, le formatage... D'autre part, les modifications doivent impérativement être réalisées en hexadécimal; dommage, car l'éditeur ASCII est très utile pour corriger du texte, mais ici cette option a été ignorée et de plus le principe de fenêtre retenue n'est pas des plus pratiques.

Point très positif par contre, vous pouvez modifier les pistes systèmes 0 et 1, qui n'ont pas le même calcul de checksum. En conclusion, un éditeur qui offre certaines possibilités, mais qui gagnerait beaucoup à être remanié du point de vue interface utilisateur.

Examinons maintenant le copieur **BackupTool.** Celui-ci est d'un très bon niveau et offre quelques nouveautés. Entre autres, vous pouvez transférer vos disquettes de 3,5 pouces à 5 pouces 1/4 et réciproquement, pour peu que vous possédiez un lecteur 5 pouces 1/4, difficilement trouvable en France.
Deux options vous sont proposées pour la copie:



NormalCopy autorise les sauvegardes de vos disquettes de travail ou de domaine public. Par contre pour copier vos originaux bien protégés, vous aurez droit à une liste impressionnante et récente de logiciels, dont le programme connaît les points faibles et saura déjouer les pièges des protections pour fabriquer un superbe clone. Le programme vous listera également les erreurs survenues lors de la copie.

Le dernier programme pourra vous servir selon l'équipement hardware ou les émulateurs dont vous disposez. En effet, vous pourrez effectuer des copies de sauvegarde de vos logiciels préférés, sous *MS-DOS* ou *Xenix*, sur *ATARI ST*, ou des softs *CP/M*, tout cela en spécifiant le format des disquettes et en simple ou double face.

Un petit mot sur la documentation, en anglais, accompagnant le logiciel: elle est concise et bien faite, en ce qui concerne les copieurs. Par contre pour l'éditeur, il ne s'agit que d'un fichier texte sur la disquette, qui aurait mérité d'être un peu plus clair.

En conclusion, un très bon "package", qui devrait être très rapidement distribué en France. L'auteur de ces logiciels nous annonce la sortie de la version 1.1 de **PROJECT D**, disposant en plus d'un catalogueur pour classer vos disquettes.

Jean-Pierre





AMIGADOS

1 > Bien, j'en vois parmi vous qui ont déjà ouvert leur fenêtre CLI sur leur disquette WorkBench de travail et qui lisent avidement ces lignes pour s'enfoncer encore plus loin dans le monde obscur et puissant de l'AmigaDos. Au programme aujourd'hui, de nouvelles commandes et nos premières 'startup'.

Pour commencer, voici la liste des devices ou périphériques que vous pourrez utiliser plus tard, avec les commandes COPY, ASSIGN...

Il y a tout d'abord les devices ou pèriphériques liés à votre environnement hardware ou physique: DF0: correspond au drive interne.

DF1: externe.
DF2: externe d'un A2000.
DH0: symbolise le disque dur.
DH1: DH2: si vous en possédez plusieurs.
RAM: est le nom du RAM DISK, mémoire vive où vous pouvez stocker vos données.
CON: illustre la console ou la fenêtre active.
RAW: peu de différences avec la précédente.
PAR: l'interface parallèle.
PRT: l'imprimante.
SER: l'interface série.(modems)
VDK: ou VD0: sont des disques virtuels qui ont la particularité de conserver leur contenu, même avec un reboot.

Si cela n'est pas vrai pour toutes les commandes, vous pouvez quand même pour une grande majorité (ainsi que pour beaucoup de programmes du Domaine Public) obtenir quelques tuyaux sur celles-ci en frappant comme premier paramètre un ?.

Par exemple: LIST ? vous affichera toute une ligne de commandes que nous étudierons en détail le mois prochain.

Sachez seulement qu'un :

/K est un mot clé qui ne peut être omis.

Ex: TYPE OPT H

/A est un paramètre obligatoire entré derrière ou sans le mot clé.

Ex: COPY C/DIR TO DF1:C Cette commande a au minimum besoin de la destination.

/S est un paramètre modifiant le déroulement de la commande.

Ex: DELETE C ALL QUIET ALL et QUIET modifie le déroulement normal de l'ordre DELETE

.

Après avoir 'deleté"' un maximum de fichiers, le mois dernier, peut être aurez vous envie d'en récupérer certains. Pour cela, il existe de très bons programmes du domaine public, comme Disksalvage (qui nécessite deux drives). Mais vous pouvez aussi utiliser une particularité non officielle d'une commande Dos. Vous avez sans doute rencontré ce message: USE DISKDOCTOR TO CORRECT IT. Eh oui, le fameux **Diskdoctor** invoqué n'est qu'une commande DOS, qui lit, piste par piste votre disquette et recherche les erreurs. Ce programme a l'habitude (bonne ou mauvaise dépendant du contexte) de récupérer les fichiers 'deletes'. Si une erreur est apparue, il vous demande l'autorisation d'effacer les fichiers en cause. Le plus simple si les fichiers abimés ne sont pas importants est d'accepter et de copier tous les fichiers du disque en cause sur un disque formaté. Pour cela, vous allez utiliser la commande COPY. Sa syntaxe générale est:

COPY FROM *Chemin1/Fichier1* TO *Chemin2/Fichier2*

Les mots FROM et TO sont optionnels.

Cette commande copiera le Fichier1 du chemin1 dans le chemin2 sous le nom Fichier2.

Ex: COPY DF0:C/DIR RAM:CAT

copiera l'instruction DIR en RAM, sous le nom CAT.

Si vous désirez copier tout un directory, vous devez taper:

COPY C RAM: ALL

Si l'affichage de ce que vous copiez, ou effacez, vous dérange, vous pouvez lui spécifier de faire cela en silence. (En réalité, tout dépendra de votre lecteur; moi, j'en connais qui...passons.)

La syntaxe est alors: COPY C RAM: ALL QUIET copiera toutes les commandes DOS en RAM.

Pour une meilleure organisation et rapidité d'accés, vous avez tout intérêt à créer des sous répertoires grâce à la commande **MAKEDIR**.

Ex: MAKEDIR RAM:C créera un répertoire C dans le disque RAM.

Une fois ce répertoire créé, vous pourrez retaper la commande COPY suivante.

COPY C RAM:C ALL QUIET

qui recopiera le DOS dans le répertoire C en RAM.

Pour lui spécifier le nouvel emplacement des commandes, vous devrez lui assigner le nouveau chemin. Ainsi:

ASSIGN C: RAM:C

Maintenant la mystérieuse startup-sequence du numéro 1 est très claire. L'Amiga crée un répertoire en RAM:, y copie toutes les commandes DOS du disque et assigne le nouveau chemin pour C. Attention, une fois assigné, le nouveau chemin remplace l'ancien. Par exemple, si vous n'avez pas copié toutes les commandes C en RAM:C, la nouvelle assignation empechera le DOS d'aller chercher les commandes manquantes en C, si ce n'est en spécifiant le chemin intégral: DF0:C/DIR.

Par contre, avec la commande **PATH**, vous pourrez non plus assigner, mais spécifier des chemins complémentaires dans la recherche d'une instruction.

Par exemple: PATH ADD RAM:C S DOS

dira au DOS d'aller examiner si la commande ou le programme invoqué n'est pas dans un de ces répertoires.

Si vous frappez PATH ?, vous verrez qu'à la suite de la commande PATH, vous pouvez taper ADD, RESET ou SHOW (valeur par défaut). PATH SHOW vous indiquera les chemins affectés à la recherche d'un fichier. PATH RESET réinitialisera les chemins à C.

Bon, ça suffira pour aujourd'hui, allez prendre l'air et surtout n'attendez pas le mois prochain pour "deleter, copier, créer des directories et parcourir les arbres de vos disquettes".

Ah, au fait, ça vous dirait de faire un petit supplément à cet article d'initiation, avec des trucs, des bugs, des commandes du Domaine Public sur le CLI et son environnement. Si cela vous intéresse, écrivez-me le et envoyez moi vos découvertes. Peut-être pourrions-nous même commencer cela ensemble dès le mois prochain???



JEAN-PIERRE.



EXPLORA



Enfin le 1er jeu d'aventure français digne de ce nom. Explora nous rammène quelques années en arrière, au bon vieux temps d'Eureka sur C64. Souvenez-vous de cette aventure fantastique oú il fallait explorer 5 périodes de l'histoire et décoder les 5 indices correspondants pour arriver à la solution finale. Et bien la societé Infomedia reprend la même idée, puisque le thème du jeu est une course effrénée à travers l'espace-temps au cours de laquelle de nombreux indices vous permettront de résoudre l'énigme finale.

Le scénario est le suivant: Vous devez retrouver le meurtrier de votre père, grâce à une fabuleuse machine à voyager dans le temps qu'il a lui-même fabriquée (le père bien sûr).

L'aventure commence en 1922 dans le château familial. Vous y trouverez les 4 cartes magnétiques vous permettant de voyager dans la Préhistoire, en Inde, au Mexique, et en Egypte, ainsi que la machine à remonter le temps. La dernière partie de l'aventure se déroule en 2125 mais pour y acceder, il vous faudra retrouver les fragments de la dernière carte magnétique dans les périodes précédentes.

Le programme fonctionne par icônes, à l'aide de la souris, c'est à dire qu'il n'y a pas de texte à entrer au clavier. Chaque icône représente une action (ex: prendre, utiliser, monter, pousser etc...). Il n'y a pas de musique pendant le jeu, seulement quelques bruitages (manque de place mémoire m'a dit J.M Cazale). Les graphismes sont de très bonne qualité, le dessinateur Fabien BEGOM a fait là du très bon travail.

Ce n'est pas possible !
C'est un Amiga 500 !
C'est un Atari ST, aaaaarrrrrrgggg !
C'est un poster de Madonna.
C'est une boite à fusible.

Je ne reproche que deux choses à ce logiciel: La musique de la présentation qui est avant le jeu (nulle). C'est tellement plus agréable de s'écouter un bon morceau de musique réalisé avec Sonix ou autre chose, plutôt qu'une musique digitalisée qui dure 15s. Le deuxième reproche, c'est le prix, 390F. Même pour un jeu qui fait 4 disks, ça fait cher la disquette.

En tous cas, l'aventure en elle-même est très réussie et très difficile. Pour cause, si vous trouvez l'énigme finale vous pourrez gagner, un voyage (2 pers), des Amigas et de nombreux autres lots. Vous avez jusqu'à fin décembre 1988 pour envoyer vos bulletins réponses. Une question subsidiaire départagera les éventuels gagnants, enfin s'il y a des gagnants, because the game is very difficult !!

Et maintenant deux petits trucs offerts par les "Gourous":

Appuyez sur la touche Amiga (gauche) lors de la présentation des auteurs, un message apparaitra à l'écran !!

Pour ceux qui n'arrivent pas à sortir du château: pour accéder à la machine, il faut ouvrir l'armoire électrifiée grâce à l'interrupteur puis aller retirer la boule d'escalier avant de rentrer dans l'armoire.

Bonne chance à tous..

Aftor



Interview de Jean-Marc Cazale, programmeur de la version Amiga d'Explora :

Comment es-tu devenu programmeur ?
J'ai au départ une formation d'électronicien, j'ai appris la programmation sur le tas. J'ai possédé un TI99/4A, un C64, un Amiga 1000 et 2000 et de ce fait programmé très tôt, tout d'abord en BASIC et en Assembleur, et très récemment en langage 'C'.

Comment est né le projet d'EXPLORA ?
Le projet est né en une après midi, tout a été très rapide. nous avons essayé, en créant ce jeu, de retrouver l'esprit qui a bouleversé le petit monde de la micro avec EUREKA. Il y a comme dans celui-ci un concours avec de nombreux lots à gagner à la clef : voyage à l'étranger; des Amigas offerts par Commodore France; extensions diverses etc...

Combien de temps a t'il fallu pour faire ce soft ?
Les graphismes, réalisés par un élève des Beaux-Arts, ont demandé environ 5 mois de travail (il y a, à peu près 80 images). Le programme quant à lui a été écrit en 2 mois à raison de 10 à 12 heures de travail par jour (date de livraison oblige!)

Avec quels langages programmes-tu ?
J'ai utilisé le langage 'C' de chez "LATTICE" et le macro assembleur de chez "METACOMCO".

Quels sont les logiciels qui ont été utilisés pour la réalisation du soft ?
- DELUXE PAINT pour les graphismes.
- PERFECT SOUND pour la numérisation.
- et un logiciel personnel pour le compactage des images.

EXPLORA sera-t-il distribué à l'étranger ?
Les versions allemandes et anglaises sont déjà commercialisées.

Quels sont d'aprés toi les défauts et qualités de l'Amiga ?
- Qualité: c'est le premier ordinateur femelle (Cupertino dixit).
- défaut: l'Amiga énerve tous les possesseurs d'Atari ST (PC hors course).

Que penses-tu du parc de softs Amiga en France et des softs français en général ?
Les logiciels étrangers arrivent maintenant assez régulièrement, tout le monde s'en réjouit. Le nombre de softs français va s'étoffer au fil des mois, il ne faut pas oublier qu'il est directement lié au parc de machines existant, et que beaucoup d'Amigas ont été vendus depuis Noël.

Quels sont tes futurs projets ?
Top secret !

Que penses-tu d'A-NEWS ?
C'est du tout bon !
Gardez l'esprit décontracté qui vous caractérise !

ARKANOID ET LES AUTRES

Rappelez-vous le début des jeux d'arcades: au fameux et très célèbre Pong succédait ce futur hit: Breakout. Aujourd'hui, le principe parait vieux comme le monde: en bas de l'écran, votre raquette, en haut, des briques et la main crispée sur le paddle (vous savez, cette manette très bizarre, que l'on fait tourner), il s'agit pour vous d'éliminer le mur de briques, le tout sur un fond sonore très monotone: ping pang ping... Et bien, le genre a bien évolué depuis, et ceci grâce à la révolution, au soft ultra-célèbre: Arkanoid. A l'affiche donc, trois logiciels très bons dans leur style..



LE VRAI, LE PUR

Pourquoi ne pas commencer tout simplement par **Arkanoid**? Nous avons ici affaire à la meilleure adaptation de ce jeu sur ordinateur (et je parle en ayant vu les autres). La gestion de la raquette est parfaite, le bruitage, malgré sa simplicité restitue l'arcade à merveille, le tout, haut en couleurs. Ici, on peut même choisir à quel tableau commencer parmi les vingt premiers, et le vice de l'adaptation a même été poussé jusqu'à faire afficher à l'écran en fin de partie l'habituel "insert additional coin to continue game". Les puristes ne crieront donc pas au scandale car **Arkanoid** reste une valeur sûre dans ce style de jeu. *(Discovery software)*

LE SYMPATHIQUE

Un programme beaucoup plus original que son nom ne le laisse paraitre: en effet, que pouvait on attendre d'un **Giganoid**? Un énième clone d'un programme que je ne citerai pas? Eh bien non, ce programme est teinté d'une touche d'originalité car il alterne des séquences classiques où il faut détruire des briques (incroyable, me direz-vous) et des tableaux où le but est de frapper d'énormes têtes un certain nombre de fois avec la balle pour les éliminer et changer de niveau: rappelez-vous le dernier tableau d'**Arkanoid**. Ce programme est, encore une fois, une réussite et il faut saluer la boite suisse qui l'a réalisé: Swiss Computer Art. Chapeau, les gars! *(Swiss Computer Art distribué par Infomédia)*

LE NEC PLUS ULTRA

Linel, les suisses (encore!) qui avaient déjà réalisé l'excellent "shoot'em up" Insanity Fight récidivent avec **Crack**. Ici, ils nous présentent Herbie Stone, leur mascotte, dans une réalisation qui est, la meilleure que j'ai vue sur Amiga : graphisme précis, animation parfaite et une musique, je ne vous explique pas... Passé ce moment, différents choix vous sont proposés: tiens, un éditeur de tableaux! Chouette, on peut jouer à deux en même temps! Tout ça pour vous dire que **Crack**, y'a pas mieux! Les décors de fond sont fantastiques (mais cela pas au dépend du jeu comme c'est le cas avec **Ball Raider**)et les bruitages clairs et nets: Linel sont vraiment des champions sur Amiga. Moi, en attendant leur nouvelle production, je "crack". *(Linel distribué par Titus)*

PELE-MELE

Mais la liste ne s'arrête pas là: on trouve en effet beaucoup d'autres programmes, dans l'ensemble de bonne qualité. Voyons de quoi il retourne plus précisément. **Crystal Hammer**, qui a mis très longtemps à arriver est enfin disponible: gloire à ce soft génial! Rendons, aussi, hommage à **Demolition**, le premier casse-briques sorti sur Amiga, qui étant de facture assez classique, était tout de même fort sympathique. La deuxième génération arriva avec à sa tête **Amegas** et **Impact**: le premier a été réalisé par le créateur de **Crystal Hammer** (il n'en était pas à son coup d'essai, le bougre!) et est donc assez réussi avec une très bonne musique d'intro; Quand au second, malgré un graphisme sommaire, il est tout de même amusant, notamment grâce à un bruitage rappelant les rythmes d'un xylophone. Le bruitage est aussi le point fort de **Detonator:** une musique dans la lignée du Commodore 64 vous accompagne durant votre partie ponctuée par une voix digitalisée poussant des "Oh, no!" ou des "Great!" suivant votre adresse; le reste n'est pas très original mais est honnête. Une partie sur fond de musique digitalisée, c'est ce que vous propose **The Wall**, programme aux graphismes précis mais ne brillant pas, lui non plus par son originalité. De très belles images de fond et une superbe présentation, c'est ce qu'il faudra retirer de **Ball Raider**, au maniement très peu aisé (essayez donc de renvoyer une balle minuscule qui se confond avec le fond malgré sa couleur très esthétique de vert fluo...). Il ne vaut mieux pas parler de **Bouncer**, programme assez médiocre malgré, là aussi, une bonne présentation. Casse-briques ou pas? Que penser de **Jinks**, révolutionnaire dans sa conception puisque votre champ d'action est long de quatre écrans et que votre raquette monte et descend. Excellent logiciel! C'est tout (ooouuufff!).



Que nous réservent donc les programmeurs après cette overdose? Tous ceux qui s'interessent encore au Commodore 64 (vous savez, ce huit bits sur lequel vous tapiez dans votre jeu nesse) ont du s'apercevoir qu'on est peut-être, en intérêt, un ton en dessous des casse-briques du bon C64: regardez **Krackout** ou **Traz.** Alors, les casse-briques, on n'est pas au début d'en voir la fin.



Emmmanuel

Nom	Graphisme	Son	Originalité	Ergonomie
Amegas	****	***	***	*****
Arkanoid	*****	****	***	*****
Ball Raider	*****	**	*	*
Bouncer	*	*	***	****
Crack	*****	****	****	****
Crystal Hammer	*****	****	***	*****
Demolition	**	**	**	***
Detonator	***	****	***	*****
Giganoid	*****	****	****	*****
Impact	**	***	****	*****
Jinks	****	**	****	****
The Wall	****	****	***	*****



Barbarian

Il y a des jeux qui demandent un temps d'assimilation plus ou moins long, ceux qui vous mobilisent pour plusieurs jours car les énigmes qu'ils portent n'ont rien d'évident à résoudre, ceux qui demandent de dessiner une carte au fur et à mesure de votre progression, ceux qui vous emportent dans les airs dans des avions de différentes époques et il y a LE JEU.

LE JEU qui est parti pour tout casser, pour monter en tête des hits et pour marquer à jamais le petit monde des vidéo-games d'une pierre blanche. Bienvenue à toi, joueur, dans le plus destroy des jeux de ces trois dernières années.

Barbarian de chez *Palace Software* n'est plus à présenter. Son principe est connu de tous. Rappellons, pour les retardataires, que le but est d'arriver à réduire son adversaire à l'état de viande hachée.

Moi, mes films préférés sont Conan I et II, Terminator et Robocop.

Avec ce jeu, mes espoirs se matérialisent enfin.



Graphiquement, les décors de fond ont été redessinés par rapport à la version Atari, mais les sprites sont restés les mêmes. Il y a six décors différents en tout.

Le son: la musique a disparu. Dommage, elle était superbe, mais les sons pendant le combat ont été digitalisés. Dès l'entrée en scène des deux protagonistes, le sorcier vous adresse la parole d'une voix ténébreuse et si vous attendez sans qu'aucun des deux guerriers ne bouge, ceux-ci s'impatienteront en vous lançant des "Come on" digitalisés.

Les mouvements des guerriers (16 au total), ont étés calqués sur les attitudes de Swarzie à n'en pas douter. On a ainsi droit au fameux moulinet de l'épée ô combien dévastateur. Mon coup favori reste néanmoins la décapitation qui est du plus bel effet puisque la tête de votre adversaire saute comme un bouchon de champagne. Un jet de sang jaillit puissamment de son cou et sa tête tombe à terre. Un petit monstre qui ne vient d'on ne sait où, arrive et viens shooter dans la tête tout en emportant ce qui reste de corps. C'est vraiment génial. De plus, c'est trés rapide (hé, Psygnosis, regardez un peu).

Deux modes de combats sont possibles. Combattre l'ordinateur (il est très fort) ou se battre contre un autre joueur. Le second est, bien sûr, le mieux. Un trés bon joystick est recommandé because une petite erreur vous fera perdre ce qui vous sert de tête.

Une touche pause (F3) permet de faire un break de temps en temps. Je tiens tout de même à signaler que ce jeu n'est pas fait pour lier amitié avec quelqu'un. Personnellement, je me suis mis à détester plusieurs personnes à la suite de parties trés disputées (J-P, viens voir, j'ai deux mots à te dire).

Voilà, c'est là qu'il faut conclure. Inutile de vous dire: précipitez-vous chez votre revendeur pour l'acheter. Je vous avouerai qu'ici, on en redemande.

Bon, où est-ce que j'ai mis mon épée à deux mains?



Philippe

DIGIVIEW 2.0

Digi-view version 2.0 de New Tek. Inc est un ensemble d'éléments comprenant un logiciel, un jeu de filtres Rouge Vert Bleu, et un boitier hermétique cachant la partie hard, j'allais oublier un mode d'emploi en français, le tout dans une belle boite.

La partie hard peu de choses à dire, si ce n'est que son rôle est de transformer les signaux analogiques video d'une caméra, d'un magnétoscope ou TV en signaux numériques.

Le filtre RVB sert à décomposer une image provenant soit d'une caméra noir et blanc, couleur, soit d'un camescope, en trois images, une rouge, une verte, une bleue. Pour une caméra couleur ou un camescope un filtre électronique est plus efficace, il décompose directement les signaux video de l'image en sortie de caméra contrairement au filtre physique qui lui est placé devant l'objectif.

Maintenant voyons le logiciel. Tous les modes graphiques de l'Amiga® sont accessibles, que ce soit sur un Amiga® en version NTSC ou en version **PAL**, car le choix est possible au chargement. En basse résolution 320/256 ou l'entrelacé 320/512, il nous permet de travailler en N/B et en couleurs avec une palette allant de 2 à 32 couleurs et en mode HAM 4096 couleurs. En 640/256 ou l'entrelacé 640/512, on ne dispose plus du mode HAM 4096 couleurs, ni de l'option 20 secondes pour le temps de digitalisation. Pour le mode N/B en haute resolution on dispose de 16 nuances de gris au maximum.

Pour la digitalisation, il est important d'avoir un bon éclairage ni trop faible ni trop fort pour ne pas altérer les couleurs, et de ne pas avoir une trop grande longueur de cable entre la caméra et l'interface Digi-View®, car cela affaiblit le signal vidéo.

Les menus de contrôles sont très complets, et de plus permettent des réglages très fins, A manipuler progressivement pour trouver le meilleur rendu de l'image désirée. Un atout trés appréciable, quel que soit le choix du mode sélectionné sur le nombre de couleurs lors de la digitalisation (2 à 32 ou 4096 ou 4096+), on peut changer ce choix après la digitalisation, cela évite de faire plusieurs digits de la même image, car la sauvegarde de l'image est faite dans le mode en cours et non pas celui sélectionné pour la digitalisation, de même que toutes les corrections faites sur les couleurs. Par contre, le choix de la résolution est déterminé au chargement et ne peut plus être changé, on est obligé de quitter le programme pour passer à une autre résolution.

Expliquer toutes les fonctions disponibles serait trop long, sachez que l'on dispose de plusieurs panneaux de contrôles pour: la couleur, la caméra, la qualité recherchée, les effets, la sauvegarde. Même la retouche sur des images au format IFF non digitalisées comme DELUXE-PAINT® est possible.

Côté caméra en N/B il est recommandé d'utiliser la PANASONIC WV-1410 pour sa bonne résolution, dont le prix se situe entre 3800 et 5000 Frs suivant l'objectif. Pour ceux qui possèdent un camescope le filtre électronique est conseillé, prix environ 3000 / 3500 Frs.

Un module qui s'installe entre le digitaliseur et la caméra couleur permet de régler chaque couleur séparément à l'aide de potentiomètres en utilisant les filtres électroniques. On y branche dessus un moniteur pour controler le tout. La qualité n'est pas à mettre en doute, **NEWTEK®** utilise cette technique pour numériser toutes leurs images.

Pour avoir accés à tout les modes de digitalisations, il est nécessaire de posséder au moins 2 Megas. Avec 512K, seules la basse résolution couleur (320 * 256) et la haute en Noir et Blanc (640 * 512) sont disponibles.

Dans un prochain numéro, je vous ferais part d'éventuelles astuces découvertes au cours de mes digitalisations. Salut à tous



Gérald

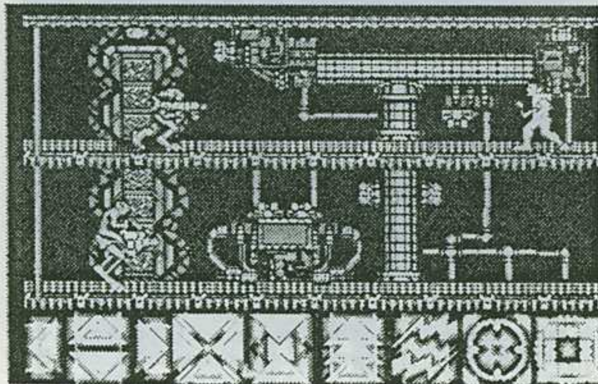


OBLITERATOR

Depuis le temps qu'on l'attendait, que l'on nous en parlait et que l'on espérait beaucoup de ce soft, il est enfin arrivé. Je le sors précipitamment de son emballage et introduit le disque dans le lecteur.

Chargement très rapide et "çà" commence. Une musique tout d'abord et une présentation comme je les aime. Un individu à la tête patibulaire me regarde et me tire dessus avec son pisto-laser modèle SLPPDLC (Souflon Le Plus Puissant De La Création). Il vidé son chargeur sur moi, et on passe au tableau suivant.

Apparaît alors une autre image pendant le reste du chargement du programme. Il y a toujours cette excellente musique.



Début du jeu, nouvelle musique trés réussie, j'augmente le son. Les graphismes sont beaux, enfin **Psygnosis** semble avoir réussi à produire un soft du niveau Amiga. En bas de l'écran, on retrouve le même système des icônes utilisé dans **Barbarian**. Une pression sur la barre "espace" et les icônes disparaissent pour laisser apparaître à leur place une jauge indiquant mon niveau de vie, mon score, un choix de quatre armes à utiliser si, bien sûr, elles ont été approvisionnées auparavent et un emplacement pour les différents composants à collecter.

Le scénario est plus construit que les précédants. Il faut, après avoir pénétré à l'intérieur du vaisseau, trouver et enlever un composant pour désactiver les moteurs à plasma, les écrans antimatière, les systèmes d'armements, et la banque de mémoire. Pour finir, il faut trouver et placer correctement dans la navette pour l'activer et s'échapper, un dernier composant. Une fois la mission terminée, le score décrément et le bord de l'écran devient bleu. Quand le score arrive à zéro, il faut avoir quitté le vaisseau à bord de la navette. Notre personnage pourra même voler puisqu'il se retrouvera équipé de deux petites rétro-fusées afin de se mouvoir à l'intérieur de certaines très vastes pièces. Il lui est aussi possible de régénérer son écran personnel dans les régénérateurs disposés un peu partout dans le vaisseau. Une sauvegarde du jeu est possible à ce moment-là.

Prêt à tirer, je clique donc sur l'icône afin de déplacer mon guerrier du futur et alors, et alors?.... Et catastrophe, tous mes espoirs tombent à l'eau, tel le fétu de paille balayé par le vent puissant (ça y est, j'ai réussi à le placer). Mon personnage se traine lamentablement, on est revenu au temps de Barbarian. Je ne vous raconte même pas lorsqu'il y a plusieurs objets en mouvement en même temps. C'est injouable. Le passage d'un tableau à l'autre est tellement long que la première fois, j'ai cru que le soft était planté.

Psygnosis se paye donc notre tête, une fois de plus. Si ces messieurs croient que le fait de rajouter de la couleur et de mettre une bonne bande sonore autorise à effectuer un transfer Atari Amiga sans utiliser les co-processeurs et le blitter de notre chère machine. Pour la somme de 240F environ, on aurait pu s'attendre à mieux. Les propriétaires d'Amiga sont en droit de réclamer des softs de qualité et non une stupide adaptation de bas niveau. Pour ceux qui ne seraient pas d'accord avec moi et trouvent ce soft jouable, qu'ils aillent voir sur Atari, c'est plus rapide, et toc!

Chose amusante, sur le manuel, il est demandé d'éteindre la machine avant de commencer à jouer. Les virus sèment la panique en ce moment. Les éditeurs en deviennent paranoïaques. Etonnant non?



Philippe

Aaargh de Melbourne House

Oh, là, là!! Que de bruit dans l'Olympe des Dieux !

Ce matin, on m'a réveillé à 8h pour une réunion spéciale. Autour de la table, tous mes compagnons avaient déjà pris place. Zeus présidait la séance. En tant que son bras droit et conseiller, je m'assis à côté de lui. Il commença à parler (et à me postillonner dessus).

"-Poseidon, tu es encore en retard. Aujourd'hui, c'est le patron qui a appelé; il était furieux. Voici, ce qu'il m'a dit:

-Moi, le grand Cthulhu vous annonce qu'une grande catastrophe s'est produite. L'oeuf en or du futur prince des Dieux est tombé dans un trou extra dimensionnel. Le seul moyen de le retrouver est de reconstituer un pentacle en mettant un oeuf d'argent au bout de chaque pointe. Le problème est que ces oeufs ont été enfermés dans des grottes où les Dieux ne peuvent pénétrer. Chaque grotte a un cerbère, qu'il faut détruire pour pouvoir prendre un oeuf d'argent. Mais cette grotte est dans un univers parallèle et pour y accéder, il faut que le combattant trouve un oeuf de plomb qui le téléportera dans une grotte. Les 5 oeufs de plomb ont été perdu sur la terre, c'est pourquoi je fais apppel à vous. Celui qui prendra l'oeuf d'or sera propriétaire d'un de mes fiefs.

-Alors Poseidon, as-tu une idée?

-Je pense qu'il faudrait envoyer des monstres: un Lizard et un Ogre.

-Bien, nous avons localisé les lieux succeptibles de contenir les oeufs. Regardez au télescope. Chaque oeuf est caché dans un batiment, cela va du village africain au temple chinois en passant par les monuments egyptiens. Il faudra donc tout anéantir..."

Le monstre, c'est vous, doit détruire des villages, temples, chateaux, pour retrouver les oeufs, mais vous ne craignez qu'une chose: les .....moustiques!

Les humains, aussi, car ils se défendent avec des catapultes. Pour regagner de l'énergie, mangez les humains (retrouvez les sensations fortes de **Fire Power**, lorsque vous en poursuiviez un) et les éventuelles nourritures qui sont dans les maisons. Vous pouvez anéantir les habitations en crachant des flammes dessus. Dès qu'un oeuf apparait, prenez-le et alors le combat des titans commence. Même si ce n'est pas ***To Quest For***, voici quelques tuyaux: Tant que l'ennemi est loin, tirez lui dessus en appuyant sur le bouton sans donner de direction, puis quand il est assez près, mettez la direction vers l'ennemi (droite ou gauche, selon si vous êtes le Lizard ou l' Ogre) en laissant le bouton appuyé, et ainsi il sera projetté en arrière. Recommencez trois fois. Après le 5ième oeuf, il faut suivre le chemin sans tomber dans la lave.

Melbourne House a fait un soft fantastique avec des graphismes, des sons et des animations superbes. Il est dommage qu'il soit si facile (je l'ai fini au bout de quelques parties). Peut être, cette boite a reçu trop de critiques sur la difficulté trop géante de **Xenon**.

L'originalité est au rendez-vous et vous ne vous en lasserez pas de sitôt. Cela promet pour les prochains **Melbourne**, qui s'impose comme une réference en jeux d'arcades.



Frederic



En Français Dans Le Texte

Ca y est. Les voilà enfin, les premiers logiciels de jeux en français! Asterix chez Rahazade, Blueberry et le spectre aux balles d'or de chez Coktel Vision et les Passagers du Vent I & II, des très dynamiques Infogrames, ils sont tous les trois des adaptations de B.D. Curieux, non?

Astérix: Pauvre Gaule!

Commençons par les productions de **Coktel Vision** qui s'inscrivent toutes les deux dans la même lignée. Bon, **Astérix** est assez amusant mais est-ce assez pour en justifier l'achat? En effet, on a une copie conforme de la version ST®: des graphismes gentillets (pas déments mais jolis), quelques sons digitalisés et une ergonomie assez bonne (on clique sur le personnage et hop!). Enfin il est quand même affligeant (et rigolo) de voir Obélix mâcher la viande et quelques secondes plus tard l'entendre manger... Ce programme est loin d'être un must et heureusement que **Blueberry** est là pour sauver les meubles.

Blueberry: Un peu mieux...

Ce dernier est nettement plus réussi que les aventures du Gaulois mais cela n'est en rien dû à l'adaptation car une fois encore, et c'est à déplorer, on a droit à une version "standard". L'histoire est nettement moins uniforme et ennuyeuse qu'**Astérix** et l'intérêt est renforcé par une très bonne séquence d'arcade où **Blueberry** (c'est à dire vous) caché derrière des rochers tire sur les indiens arrivant à cheval ou les bandits embusqués. Il est dommage (On va croire que j'en veux à **Coktel Vision**) que l'on soit obligé de jouer avec les touches du curseur, oui oui, vous avez bien lu... A part çà, le système est quasiment le même que dans **Asterix** et les bruitages se limitent là aussi à quelques sons digitalisés. Si votre porte-monnaie est en pleine forme, ce logiciel peut éventuellement vous interresser; dans le cas contraire, passez donc votre chemin et lisez plutôt ce qui suit.



Les Passagers du Vent: Oouuaaiiss!!!!

Avis aux amateurs: tout beau, tout chaud, tout nouveau (ça me rappelle l'hhhebdo, j'écrase une larme), voilà enfin le premier produit d'**Infogrames** pour notre machine. Moi, ce logiciel, je l'adore pour plusieurs raisons: je ne vous cacherai pas qu'en jeux d'aventures je ne suis pas Indiana Jones ou Sherlock Holmes; alors un jeu avec une ergonomie comme ça, une simplicité comme ça et une facilité telle que, même moi, je suis arrivé jusqu'à la dernière scène, je craque. C'est super simple et même si cela peut se retourner contre le logiciel (qui a ainsi une durée de vie assez courte), il faut bien avouer que cela n'est pas son unique atout.

Les graphismes sortent très bien (à croire que les dessins de Bourgeon sont faits pour l'Amiga) et sont très colorés mais l'effort a surtout été fait d'un point de vue musical. La partition musicale est très certainement, et je n'exagère en rien (prêtez-y plutôt une oreille), la meilleure que j'ai entendue dans un logiciel de jeu, toutes machines confondues. Le bruit de la mer et des mouettes suffit pour nous plonger dans l'ambiance et il y a presque une musique pour chaque scène (en tout une douzaine de musiques toutes aussi géniales les unes que les autres): rythmée pour les scènes d'action avec une guitare électrique très présente, folklorique (écoutez le port) ou traditionnelle (les thèmes en l'Afrique), bref du grand art.



Il est possible d'effectuer des sauvegardes, ce qui accelère encore le rythme de progression dans ce logiciel. Cependenant, une erreur subsiste dans le programme : quand on termine une scène, il est quasiment impossible de lire ce qui est écrit car l'écran disparait dans un fondu au noir très rapidement. L'emballage est chouette, la notice est claire et précise mais il faut préciser que le jeu ne contient pas la B.D puisqu'on y trouve quand même les épisodes I & II des **Passagers du Vent** (alors que les deux sont vendus séparement sur les autres machines). De toute façon, cela sera un bon prétexte pour acheter la série chez Glenat qui est d'un excellent niveau et pleine d'aides fort précieuses pour comprendre l'histoire et vous aider à terminer le logiciel. Châpeau Infogrames, mais on attend déjà le prochain...

BILAN: l'un est indispensable et les deux autres sont très moyens, pas au niveau de notre machine. Coktel Vision prendront-ils leur revanche avec Méwilo? Vous le saurez au prochain A-News. Je renouvelle ma question du mois dernier: quand est-ce que sort L'Arche du Capitaine Blood?



Emmanuel

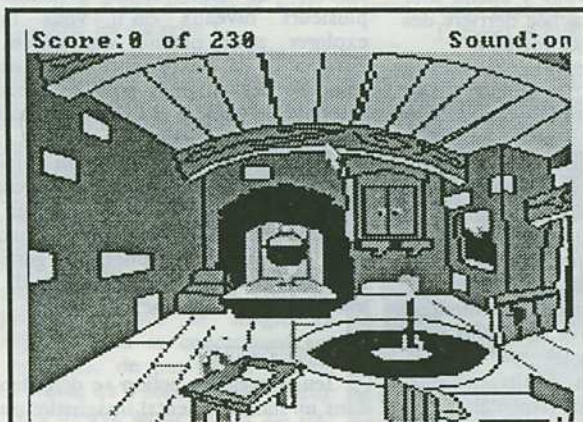


La solution complète de:
THE BLACK CAULDRON

Encore un jeu de **SIERRA ON LINE**, dans le plus pur style **KING'S QUEST** et compagnie. Seule grande différence, il n'y a pas de texte à taper: toutes les actions se font à partir de trois mots: LOOK, DO, USE. Pour ma part, je trouve cela dommage, car les possibilités et les recherches sont diminuées. Le scénario est moins original et les graphismes moins beaux que (le meilleur de **SIERRA** pour l'instant) **KING'S QUEST III**. Si vous avez vu le des- sin animé, vous finirez, je le pense, le jeu assez facilement; sinon, vous êtes dans le même cas que moi, et alors A-News vous offre cette solution; Ainsi, en la suivant vous pourrez voir le dessin animé.

RACCOURCIS UTILISES DANS LA SOLUTION:

- **G ...** Tableau de gauche
- **D ...** de droite
- **H ...** du haut
- **B ...** du bas



Quand **TARAM** aura faim, tapez USE BREAD, puis allez à NEW OBJECT, cliquez sur BREAD et enfin allez sur USE OBJECT. Faites de même, quand je marquerai: USE .....Quand TARAM aura soif, tapez USE WATER.

Bien, pour commencer, tapez 2 fois sur F10 pour passer en mode FAST. Et c'est parti !

Entrez dans la maison et allez près de la porte. DO.devant la cheminée. DO.devant le placard. DO. DO. DO. DO. DO.sortir. D.devant le portail. DO. entrez. USE GRUEL. retournez dans la maison. attendez. sortez. D. allez près de la porte de l'étable. DO. DO. H. G. attendez que le dragon vous enlève. B. allez dans l'eau. USE WATER FLASK. G. B. allez au trou de l'arbre. DO. DO. D. attendez que Gurgi vous fasse tomber, puis lui offrir la pomme quand il est assez près. USE APPLE. G. G. H. H. H. allez près du papier et de la dague. DO. DO. G. H. voir le plan pour passer.

* USE ROPE. DO. montez en diagonale: il y a 2 chemins, droite et gauche, selon où l'on se place pour jeter la corde; de toutes manières, il suffit de suivre le chemin jusqu'aux douves. Pour passer la falaise, faire.DO. pour l'escalader.H. traversez les douves en évitant les crocodiles, le mieux étant de foncer au milieu, quand ils sont sur les côtés. DO. H.en évitant les plaques claires et les pierres. allez sur la fenêtre jaune. USE DAGGER. D. descendez les escaliers d'un étage. D. D. se laisser prendre par le garde. prendre le verre sur la table. DO. allez près de la porte. USE CUP. attendez que la dalle s'ouvre, puis s'y jeter. H. G. G. passez par le bas de la poutre. sur le mur du haut, dans la partie gauche se trouve des pierres disposées bizarrement, allez devant. DO. DO. DO. DO. DO. H. DO. devant le tombeau. B. quand la princesse sera partie. B. D. devant la gargouille. DO. montez à l'échelle. H. USE SWORD. quand le garde est près de vous. allez près des clés. DO. allez près de la porte du haut. USE KEY. H. allez près du prisonnier. DO. B. G. montez les escaliers jusqu'en haut. D. D. se coller au balcon, attendre que le cochon apparaisse et que le monstre soit assez loin. DO. évitez le monstre, le mieux étant de le coincer derrière la table. allez près du cochon. DO. sortez de la pièce. B. B. allez près de la chaine. USE SWORD. G. B. redescendez comme vous êtes monté. allez sur la berge gauche, le plus près possible du premier rocher sans tomber dans l'eau. DO. jusqu'à la grande pierre en allant sur les pierres qui suivent. D. D. B. D. H. D. D. là vous vous enfoncerez dans les flots: est-ce la mort?. DO. pour parler avec le roi. USE LUTE. USE FLYING DUST. H. G. G. USE FLYING DUST. G. DO. porte. DO. coffre. DO. coffre. DO. s'éloigner des sorcières. USE SWORD. DO. près du chaudron. USE FLYING DUST. D. retournez au château par le pont levis. H. G. descendez les escaliers. D. attention au garde. sur le mur de droite, il y a un soupirail jaune, prenez le. DO. DO. **ET ADMIREZ LA FIN.**

Choisissez le plus cher des trésors: un ami qui s'est sacrifié pour vous sauver.



Frederic



Cette rubrique commence à vivre, car vous pourrez lire le courrier des adeptes des jeux d'aventures qui commence à arriver et vous aurez bientôt de supers renseignements dans cette page...

J'attends vos aides pour les questions posées par cet aventurier, vos questions, et solutions sur tous les jeux sur AMIGAAAAAAA®.

AMIGALOU

Dans **BACKLASH**: Le mieux à faire est de reculer, sinon vous êtes sûr de vous faire tuer. D'ailleurs, son nom nous aide.

Dans **THE KING OF CHICAGO**: Il ne faut pas tuer quelqu'un si il y a un temoin.

Je rajouterai, qu'il ne faut ni tuer ni même provoquer **BEN**.

Dans **UNINVITED**: Il faut sortir le plus vite possible de la voiture.

Dans **DARK CASTLE**: Pourriez-vous me dire comment finir le tableau de fire ball 4.

Je ne comprends rien à **MERCENARY** et comment gagner à **CLEVER AND SMART**.

FREDERIC.

Dans **GOLDEN PATH**: Il faut jeter la banane en haut du temple pour y faire monter le singe et faire tomber le chandelier.

Dans **ECO**: Si vous voulez aller directement au tableau des codes génétiques, il faut appuyer CTRL ALT S.

Dans **SHADOWGATE** : Pour passer les gargouilles, il faut utiliser le parchemin, où est écrit "INSTANTUM ILLUMINARIS". Pour traverser la lave, il faut utiliser le livre sur la statue.

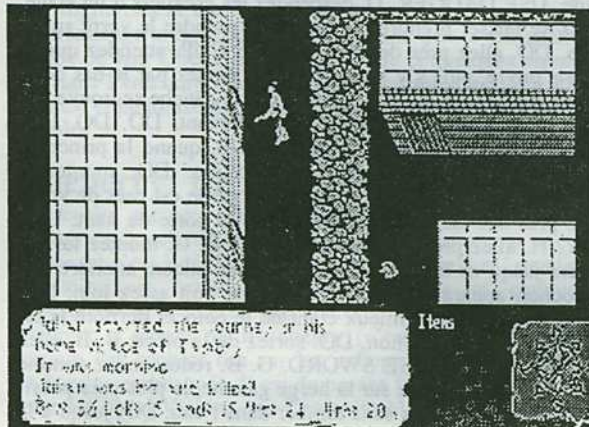
Amusez-vous bien et envoyez-moi vos questions et aides à l'adresse des GOUROUS.

LES JEUX DE ROLES SUR AMIGA

Ce banc d'essai de différents jeux de rôles a été réalisé par des lecteurs de notre revue regroupé sous le nom de "Luc et les pignoufs bordelais réunis". Merci donc à eux pour ce long article et vous aussi, n'hésitez pas à nous faire parvenir les votre à l'adresse de Gourou Production.

FAERY TALE ADVENTURE

Ce très bon jeu de rôle, déja men tionné dans A-News n°1, exploite bien l'Amiga et toutes ces possibilités (disponible uniquement sur cette machine).



FAERY TALES: De superbes décors...

Son originalité provient du paysage dans lequel évolue les personnages, par une animation proche du dessin animé. Le pays de **HOLM** est vu de haut et de 3/4, ce qui donne un très bel effet de perspective.

De plus, le pays de **HOLM** est une ile gigantesque qui comprend plaines, forêt, rivières, montagnes, marais, désert, neige, champs, villes, châteaux, grottes, cabanes, abbayes et magasins.

Il est à noter que la qualité et la diversité des musiques ne rend pas ce jeu obsédant. De même les bruitages sont proches de la réalité.

Contrairement à la plupart des autres jeux de rôles, vous dirigez à l'aide du joystick votre héros durant les nombreux combats qui se déroulent dans le paysage.

Le jeu de magie se fait par des objets qu'il faut renouveler après utilisation. La réalité de la vie est relativement bien rendue: le joueur doit dormir, manger et son efficacité diminue avec la fatigue, de plus, on note une alternance du jour et de la nuit qui apparaissent progressivement. Vous pouvez dialoguer avec différents personnages susceptibles de vous aider. Si les rencontres sont nombreuses, elles sont assez peu variées.

Au vue de son étendue et de la richesse de son scénario ce jeu de **MICROILLUSION** a une très bonne durée de vie. L'originalité est souvent présente (cygne et tortue seront vos montures).La fin est remarquable et le nécromancier est difficile à trouver puis à abattre.

PHANTASIE I

Cet ancien jeu de rôles créé par S.S.I: nouvellement adapté sur Amiga n'a malheureusement pas bénéficié d'améliorations vis à vis des 8 bits.

Cependant, ce jeu présente certains intêrets. Son scénario classique et sobre permet de longues heures de quêtes durant lesquelles la visite délicate mais obligatoire des donjons vous procurera beaucoup de sensations... (une très grande variété de monstres vous y attend souvent cachée derrière des passages secrets).

De plus, à l'instar **"Du Seigneur Des Anneaux"** vous êtes poursuivis par neuf chevaliers noirs ("neuf anneaux pour les hommes mortls..."). Malheureusement la musique n'existe que dans la présentation, le graphisme et l'animation sont très décevants pour l'Amiga.

Les bruitages ainsi que les commandes sont lamentablement archaïques.

Mais n'oubliez pas que **NIKADEMUS** sera toujours derrière vous...

PHANTASIE III

Ce troisième volet de la série des "Phantasie" est bien mieux réalisé que le premier, malheureusement le genre n'est pas renouvelé. Dans les 4 mondes rencontrés (dont vous aurez vite fait le tour...) se succèdent des donjons renfermant de nombreux monstres bien dessinés.

Persévèrer jusqu'à atteindre le "Neitherworld" ou lors d'un superbe combat final il ne faudra pas vous tromper d'adversaire...

ULTIMA III

Pour ceux qui connaissent déjà ce jeu sur le c64, pas de surprise, c'est exactement le même, rien de changé.

Ce qui faisait un bon jeu sur le 64 ne fait qu'un jeu passable sur Amiga, aucun effort de graphisme ou de bruitage, tout au clavier.A éviter si c'est votre premier jeu sur Amiga.

Si vous ne connaissez pas la série des **"Ultima"**, ce sont des jeux de rôles, un monde bouclant sur lui-même, des personnages formant une équipe qui doit tuer le méchant qui règne sur l'univers avec l'aide d'une armée de monstres.

Création de personnages, équipement, nourriture, magie, combats, exploration du monde, gain d'expérience comme dans tous les jeux de rôle.La vision du terrain se fait vue d'avion, et lorsque l'on pénètre sur une case ville, la dimension change pour avoir plusieurs écrans de rues et de bâtiments divers. Même chose pour les combats mais sur un seul écran, il s'agit de prendre la position la plus favorable sur le terrain pour vaincre l'ennemi avec un minimum de pertes.

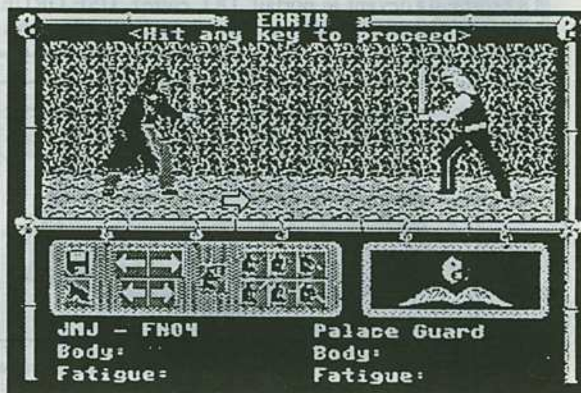
Le monde à parcourir est immense parsemé de villes et de souterrains à plusieurs niveaux qu'il vous faudra explorer pour obtenir des objets, de l'argent et de l'expérience. Vous devrez résoudre des énigmes pour approcher le méchant, le vaincre et libérer le monde de sa présence maléfique.

Un bon jeu sur 64 qui m'a fait passer de longues heures de recherches et de plaisir mais dont le passage sur l'Amiga me déçoit beaucoup. J'attendais plus, de beaux graphismes, une gestion à la souris avec des menus, au lieu de cela une pâle adaptation baclée.

MOEBIUS

Jeu d'aventure action se déroulant dans un monde oriental imaginaire proche de la Chine ou du Japon où vous devrez apprendre le karaté, le maniement du katana et la concentration de l'esprit pour avoir une chance de survivre dans ce monde sous l'emprise du diable depuis que **l'Orb of Celestial Harmony** a été volée. Vous, disciple de Moebius, vous avez choisi de retrouver l'Orb et de libérer le peuple esclave du démon.

Votre recherche se fera sur quatre iles



vouées à un élément (terre, eau, air et feu) que vous verrez de dessus. Pas de donjons ou de souterrains à explorer, mais à chaque élément correspond deux temples à libérer et deux prêtres à délivrer et à



replacer dans leur temple. Cela fait, direction la porte astrale qui vous permettra de passer à l'élément suivant, pour enfin récupérer l'Orb et redonner la paix au pays où vous pourrez couler des jours heureux admiré de tous .

On a un peu de mal à s'habituer au dessin du terrain un peu fouillis, qui occupe la majorité de l'écran. Il se compose de terrain libre; de montagnes infranchissables sans l'aide de la magie; d'arbres que vous pouvez abattre à l'aide du katana ainsi que les bambous et l'herbe haute; de marais et de sources; de rochers; et de plusieurs bâtiments.

La population vous viendra en aide si vous ne l'effrayez pas en dégainant votre épée qu'il faudra aiguiser pour la garder tranchante. Votre aventure se déroule de jour comme de nuit (visibilité réduite, mais il y a des torches et aussi un petit vent pour les éteindre).

Parfois un tremblement de terre dépose de gros rochers ça et là, que vous ne pourrez casser qu'à l'aide d'un marteau. De temps à autre une pluie rafraichissante fera pousser les bambous et les herbes qui vous empècheront de passer. Il vous faudra aussi boire et manger pendant la nuit, récolter des objets magiques sans lesquels vous ne pourrez utiliser la magie (à apprendre en se concentrant sur une boule de pur esprit qui ne demande qu'à sortir de son cadre). Vous devrez aussi retenir les formules magiques données par les prêtres en remerciement de leur libération.

Vous devrez aussi combattre réellement à l'aide de la souris, à mains nues ou au katana, les gardes du palais et les ninjas assassins sans parler des seigneurs du mal et des monks qui ont pris possession des temples et qui sont armés de redoutables bâtons.

Un jeu curieux et déroutant au premier abord. Un regret, l'action est toujours la même: libérer les temples, délivrer les prêtres, combattre des ennemis toujours plus nombreux et plus forts ou incroyablement faibles.

De bonnes idées: la pluie qui fait pousser la végétation, l'adversaire qui vous vole et que vous pouvez poursuivre pour reprendre votre bien, l'apprentissage des combats ou de la magie.

A essayer, ce jeu peut plaire ou dégoûter à jamais pour ne plus jouer qu'à de l'arcade.

THE BARD'S TALE

Jeu de rôle très classique sur micro, tout se passe a l'intérieur de la ville de **Skara Brae** qui est sous l'influence maléfique de **Mangar.**

Six personnages à votre disposition sur la disquette, ou que vous pouvez créer, partent à la découverte de la ville et des nombreux souterrains ou tours, afin de délivrer **Skara Brae** de **Mangar** et du sort de glace qui empêche de sortir de la ville.

Les personnages que vous avez en charge doivent survivre et résoudre de nombreux problèmes avant de parvenir au but final de la quête (des heures et des heures de joies et de rages dont vous ne vous lasserez pas). Pour réussir il vous faudra bien choisir la race des membres de votre équipe, faire attention à leurs aptitudes pour le choix du métier, les équiper des meilleures armures et des armes les plus meurtrières, plus quelques objets spéciaux souvent plus utiles que les armes.

Pour ma part l'équipe idéale se compose de deux guerriers, un voleur, un barde et de deux magiciens. Chaque fois que vous sortirez vainqueur d'un combat vous gagnerez des points d'expérience, de l'argent et quelques objets de toute nature pris sur les monstres tués . A vous de gérer correctement tout cela pour être le plus efficace possible , tout en ayant un peu d'argent en poche afin de pouvoir soigner, et même ressuciter les personnages.

THE BARD'S TALE: Presque un jeu de table

Tout le jeu se fait à la souris, en haut à gauche de l'écran: une fenêtre où défile le paysage en 3D qui fait face à l'équipe, en haut à droite les informations diverses. Tout le bas de l'écran est réservé à vos personnages (nom, armure, points de vie, points de magie et classe).

Un jeu de menu vous permet d'avoir accès à une foule d'options. Vous pouvez par exemple examiner un personnage, l'équiper avec les objets qu'il transporte, lancer des sorts, faire chanter le barde si vous lui avez fait boire de la bière ... hips... , vous situer dans l'espace et dans le temps, changer l'ordre de marche, utiliser un objet ou régler la vitesse de défilement du texte. Bien entendu vous disposez d'une touche pause et vous pouvez sauver la partie.

En conclusion, un très bon jeu de rôle proche des jeux sur table, peu de bruitages, des énigmes complexes. Le jeu repose surtout sur l'utilisation de la magie, une soixantaine de sorts sont à votre disposition selon votre grade de magicien. Beaucoup de combats ou chaque personnage peut faire une action différente selon l'adversaire, il existe même une option pour attaquer l'un de ses compagnons si vous jouez à plusieurs et que vous en veniez aux mains par micro interposé.

Ne commencez surtout pas la quête du barde sous peine de voir votre vie changée pour les mois à venir. Une seule idée: tuer **Mangar** pour quitter cette ville de **Skara Brae** sain et sauf. Vous ne pourrez plus faire autre chose que chercher et avancer toujours plus dans votre quête, vous ne penserez plus à rien d'autre. Vous voilà prévenu - je tenais à vous mettre en garde, et attention il y a des gobelins partout ....regardez sous les lits.

RUBRIKABRAK:

Serveur sur Amiga: Voici une liste de serveurs fait sur notre machine fournis par un de nos lecteurs, M Marin:

DEEP	3615 Code:DEEP
MCA	(1) 39.87.24.10
KHEOPS	(1) 45.07.85.03
FLAM	(1) 47.58.76.15
SGT-FLAM	(1) 39.55.84.59
ZIOMM	88.22.02.01

Infogrames: Sortie prochaine sur notre machine du logiciel Bob Morane Océan. C'est un jeu 100% action divisé en sept parties se déroulant comme son nom l'indique dans des fonds sous-marins. Graphismes plein écran et musiques diverses ainsi que de nombreux bruitages. Le matériel promotionnel de ce logiciel nous a agréablement surpris par son originalité: échantillons de sables, photos de l'équipe en hommes-grenouilles, etc...

Cinéma: vu dans "prince des ténébres", prix de la critique à Avoriaz, un Amiga 1000 avec lecteur externe (SVP) qui aide les chercheurs à lutter contre le démon...

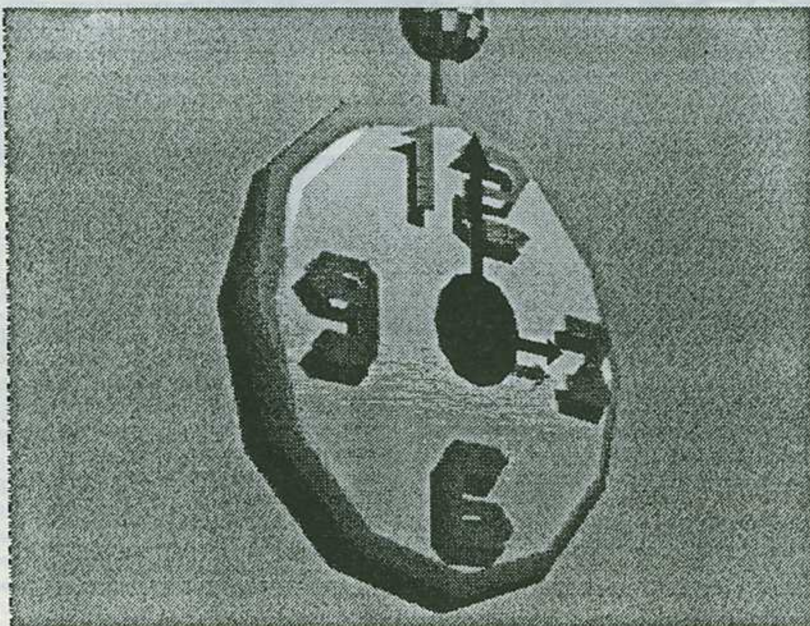
Virus: Un nouveau virus est apparu aux U.S.A et concerne tous les possesseurs d'horloge alimentée par batterie. Il se loge dans les deux Ko de Ram laissé libre par l'horloge et effectue des resets à un rythme croissant. Plus de précision quand on l'aura testé...



Interview d'Eric GRAHAM, auteur de SCULPT-3D et de Ken OFFER, réalisateur d'animations.

Propos recueillis lors d'une conférence par modem, qui a eu lieu le 18 Novembre 1987 aux USA, et dont nous avons eu la copie. Les propos ci-dessous sont une traduction ainsi qu'un résumé des faits les plus significatifs. Ceci permettra aux inconditionnels de SCULPT-3D de connaître un peu mieux l'auteur DU programme ainsi que le réalisateur de ces fantastiques animations que sont Kahnankas et Boing Machine. Les paroles rapportées ci-dessous n'engagent que leurs auteurs. (Ceci dit, je suis tout à fait d'accord avec eux...)

Eric Graham: J'ai écrit mon premier programme de Ray Tracing en 1966, sur un ordinateur qui n'avait pas beaucoup de possibilités. Il mettait plusieurs heures pour calculer des images simples, et les sorties graphiques se faisaient sur un télétype avec une résolution de 80x66 ...



J'ai un Amiga depuis un an, et c'est la première machine qui est enfin capable de rendre justice au procédé du Ray tracing. J'ai commencé par faire le programme d'animation du Juggler en 1 mois, et j'ai commencé à écrire Sculpt 3D un 26 Décembre. Je l'ai terminé en Août. Le gros morceau a été la réalisation de l'interface utilisateur. Ensuite j'ai commencé de suite à écrire Animate 3D, ce qui fait que je n'ai pas eu le temps de me servir de Sculpt. C'est Ken qui a eu tout le temps pour le faire...

Ken Offer: C'est vrai, et j'ai adoré chaque minute d'utilisation. Je suis un des premiers possesseurs d'Amiga, dingue de cette machine dès le début. Mon principal amour est l'Art, mon principal intérêt est l'ordinateur. J'ai fait Kahnankas, Rot-Amiga et BoingMachine pour Byte-by-Byte. Je viens de faire de nouvelles versions de ces animations avec du son.

ERIC GRAHAM, QU'EST CE QUE LE RAY TRACING?

C'est, textuellement, le suivi des sources de lumière. Chaque pixel que le programme affiche à l'écran est le résultat d'un calcul où toutes les sources de lumière, ainsi que toutes les réflexions engendrées par les objets, sont prises en compte.

PARLEZ NOUS UN PEU DES NOUVEAUX DEVELOPPEMENTS PREVUS POUR SCULPT?

E.G: Bientôt sur Sculpt, on pourra choisir la texture des objets à partir d'une image IFF. Ainsi, il sera possible d'avoir une sphère en nuage par exemple. Là aussi, le gros morceau c'est l'interface utilisateur. Il est difficile d'enrouler l'image de King Tut sur un éléphant... Mais nous aurons une excellente interface bientôt.

Nous venons d'ajouter la possibilité d'importer des avant ou arrière-plans au format IFF, ainsi vous pourrez prendre des nuages digitalisés avec le programme DIGIVIEW et les animer en fond ou devant une photo elle-même digitalisée.

KEN: Nous travaillons également sur un 'Frame Controller'. C'est un appareil qui permettra de piloter un magnétoscope pour pouvoir créer et enregistrer de très longues séquences d'animation. Il utilise le procédé d'Image par Image.

(NDLR: Le programme calcul une image, puis quand celle-ci est terminée, il déclenche le magnétoscope pour l'enregistrer, puis il passe à l'image suivante. Cette méthode a l'avantage de ne pas nécessiter un disque dur pour enregister 20 minutes d'animation: le programme ne fait que calculer et afficher les images les unes à la suite des autres, et l'ensemble, mis bout-à-bout forme l'animation proprement dite, dont la taille n'est plus limitée que par la longueur de votre bande vidéo).

QUEL TYPE D'ANIMATION UTILISEZ VOUS DANS ANIMATE 3D ?

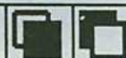
E.G: Pour Animate, nous utilisons le standard ANIM, mais nous avons développé notre propre OP-Code. Ce sera bientôt public.

EST-IL NORMAL QUE LE LECTEUR DE DISQUETTE RESTE ALLUME QUAND ON FAIT TOURNER VOS ANIMATIONS ?

E.G: Non, c'est un défaut qui vient du compilateur Manx. Nous travaillons là dessus aussi. Mais ça ne le fait pas sur un disque dur.

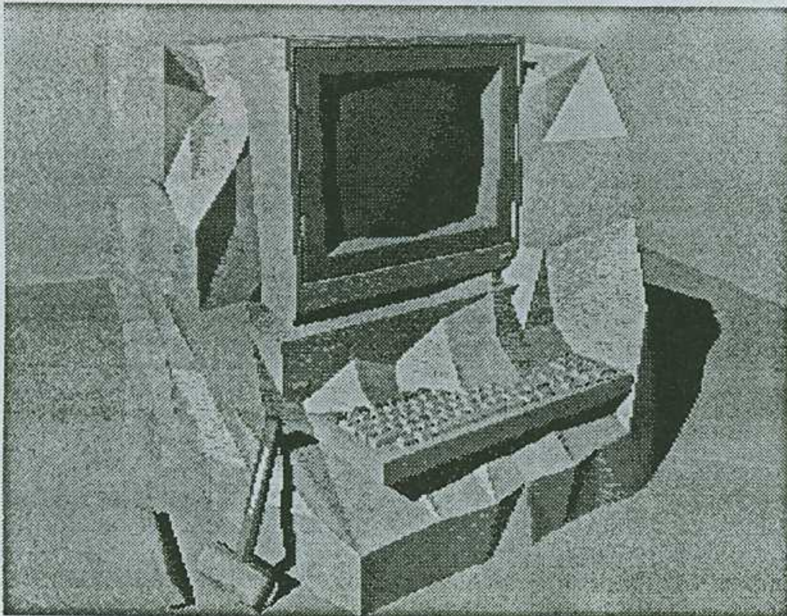
LES COPROCESSEURS MC 68881 ET 68020 SONT ILS COMPATIBLES AVEC VOS PROGRAMMES?

E.G: Oui et non. La version standard de Sculpt utilise pleinement toutes les possibilités du 68000 pour une optimisation du temps de calcul, et donc il y aura des problèmes si on change le processeur. Par contre il existe une version du programme qui tourne avec ces 2 micropro, et c'est ... rapide. Il y aura une version équivalente pour Animate bientôt.



POUVEZ VOUS COMPARER ANIMATE 3D A D'AUTRES SOFTS COMME SILVER ?

E.G: Animate est pleinement interactif. On utilise tout le temps la souris pour déterminer les différents mouvements. Le plus intéressant c'est que l'animation est hiérarchique. Ainsi, si vous faites bouger un bras qui est lui même rattaché au reste du corps, ce dernier va également se mouvoir en conséquence, automatiquement.
Il n'y a pas de script à créer, comme dans le programme Movie. Toutes les options de Sculpt sont là, et il est donc possible de créer des objets réellement compliqués, et non pas des formes élémentaires comme des sphères ou des cubes.



UTILISEZ-VOUS LE BLITTER, ET COMBIEN DE MEMOIRE FAUT-IL ?

E.G: Oui, j'utilise beaucoup le Blitter pour la rapidité de l'animation, et une mise à jour de l'image en 3D. Sculpt et Animate sont prévus pour utiliser toute la mémoire que vous pouvez mettre à leur disposition. Sculpt peut se contenter de 512K, mais ne marche réellement qu'avec 1Meg. Disons qu'il fonctionne en 512K et marche avec 1Meg. Par contre Animate a vraiment besoin d'1Meg.

QUE PENSEZ-VOUS DE VIDEOSCAPE 3D ?

E.G: C'est un peu comme un bébé prématuré. V3D est parti d'une bonne idée mais a été très mal réalisé. Sculpt est tellement plus aisé à manipuler. (NDLR: C'est vrai !!!). En plus, 11 couleurs, c'est très peu face aux 4096 de Sculpt.
Ken: J'ai réalisé un programme semblable à V3D et il tourne 4 fois plus rapidement. Mais je ne veux pas le vendre tel quel. Un programme de ce type, il vaut mieux le mettre dans le Domaine Public... Hé, Hé...

KEN, AEGIS PRETENDS QUE LE MAC II EST LE FUTUR DE L'ANIMATION VIDEO. QU'EN PENSEZ VOUS ?

Ken: Rappelez vous de ceci: Les utilisateurs de Mac sont moins tolérants que les utilisateurs d'Amiga. Et puis, imaginez Videoscape sur un Mac, ARGGGHHH !!!!
(NDLR: Il paraît que Aegis va adapter V3D sur Atari ST. C'est facile, ils sont déjà habitués à travailler avec peu de couleurs.)

ERIC ET KEN, SUR QUEL MATERIEL TRAVAILLEZ-VOUS ?

E.G: Amiga 500 et 1000 avec 1.5 Meg. Pas de 2000. Je programme en 'C' et un peu en assembleur. J'utilise le compilateur Manx.
Ken: Moi, j'ai 4Meg de ram et ça a été nécessaire pour la réalisation de Boing Machine.

QUELLE EST LA PLUS GRANDE ANIMATION REALISEE ?
J'ai vu une animation de 1500 images, ce qui fait environ 25 secondes d'animation en temps réel. Actuellement, si vous travaillez avec des Drives, vous êtes limités à 880K, mais nous travaillons sur la possibilité d'avoir une animation répartie sur plusieurs lecteurs. Quoique nous nous demandons si cela est vraiment utile.
(NDLR: En effet, est-il plus avantageux d'acheter plusieurs lecteurs, ou directement un disque dur ???)

SUR COMBIEN DE BIT-PLANE TRAVAILLE SCULPT?

Le mode HAM (Hold And Modify) travaille sur 6 bit-planes au maximum, sur Amiga. Mais Sculpt travaille en fait sur 24 bit-planes et n'affiche que les 6 utilisables. Cela revient à dire que Sculpt travaille sur une palette de plus de 16 MILLONS DE COULEURS !!!

KEN OFFER, PARLEZ NOUS, POUR TERMINER, DE VOS ANIMATIONS.

Et bien, j'ai réalisé Kahnankas à raison de 6 Heures par image et avec 16 images différentes pour la séquence entière. Cela avec 2 coprocesseurs mathématiques, le 68020 et le 68881.
La Boing Machine a nécessité une RAM de 4 Megas car il y a beaucoup d'objets différents. Je viens de faire de nouvelles versions de ces animations, avec du son en plus. Ainsi, dans Kahnankas, les boules font du bruit quand elles s'entrechoquent. Cela a été rendu possible grâce à une nouvelle version du programme MOVIE, dans laquelle on peut maintenant spécifier un son au format IFF, ainsi que la façon dont il doit être joué.

FIN OFFICIELLE DE L'INTERVIEW.

A la suite de cette mini conférence de presse, réalisée par modem, rappelons-le, **Eric GRAHAM** et **Ken OFFER** ont poursuivi leur entretien avec plusieurs interlocuteurs simultanément, toujours par l'intermédiaire du réseau téléphonique. (Script Copyright People/Link AmigaZone)

Norbert







Ci-dessus l'entête de lettre de **Philippe Rivet de St Martin, Guadeloupe.**

Il nous 'ecrit: "Ici à St Martin nous sommes quatre Amigars (je suis le seul en PAL car les autres ont été achetés aux Etats-Unis. Je suis équipé de Timesaver, deuxième drive, Future Sound, et je vais acheter aux USA tres prochainement un Starboard 2 méga (a cause de votre satané article qui m'a fait craquer, ainsi que Sculpt 3D qui est encore plus vorace en RAM).

Votre article sur le virus n'était pas mal mais il manquait de détails. Si d'autres lecteurs veulent en savoir plus je tiens à leur disposition un listing désassemblé du virus SCA avec quelques explications. Concernant l'article sur JET, pour faire un câble il suffit d'acheter 2 prises DB25 et 3 longeurs de fil de petite section. Puis relier les pin 1 des DB25 entre elles, la pin 2 d'une DB25 au pin 3 de l'autre, et le pin 3 de la même DB25 au pin 2 de cette autre . J'ai essayé avec environ 5 metres et cela fonctionne à la vitesse maxi.

PETITES ANNONCES

Les petites annonces sont gratuites - envoyez-les sur papier libre à: A-News PA, 24500 EYMET

CHERCHE possesseurs d'Amiga pour contacts, echanges. Petitjean Sylvan, Pont de Lande, 07110 Vinezac. Tél 75-36-87-02.

LE SAVIEZ-VOUS? Un nouveau centre-serveur télématique est accessible par le réseau téléphonique commuté (RTC). Grâce à votre minitel, vous pouvez le consulter 24H/24, 7J/7 et 366 jours cette année au 50-27-90-00. Alors si comme nous la télématique vous passionne, n'hésitez pas et venez nous rejoindre nombreux. Mais surtout, ne dites pas à ma mère que c'est un micro-serveur, elle croit que c'est un micro-ordinateur..

A VENDRE Paris 75020, Amiga 2000 + monit coul 1084 + 2 lect int + joystick + logiciels. (Ach 23/01/88 S/Gar). 15000F à deb. Tél 43-48-52-73 ap 18h

ACHETE Amiga 1000 PAL + moniteur 6000F à débattre. Achète également drive externe et imprimante. M Guillot Dominique, 8 rue Diderot, 42300 Roanne. Tél 77-68-37-76.



Vous avez dit 'art sur Amiga'? Les astuces d'un pro le mois prochain

A-News, Premier journal français dedié à l'Amiga®

ERRATA: Publié par l'Association A-News à Mandacou, 24560

Imprimé par
NEWS PRINT
Eymet 24500